Tales of Innocence

OFFICIAL COMPLETE GUIDE

テイルズ オブ イノセンス　公式コンプリートガイド

テイルズ オブ イノセンス 公式コンプリートガイド

CONTENTS

キャラクター紹介 006
キミの前世は誰だ!? 前世占いフローチャート 012

CHAPTER 1 SYSTEM システム解析 013

冒険の基礎知識 014
各地を探索する 018
メニュー画面 022
絆を深める 028
スタイルとアビリティ 030
武器のカスタム 034
料理を活用する 040

CHAPTER 2 BATTLE バトル解析 047

戦闘の基礎知識 048
アクション操作 052
テンションゲージ 062
コンディションと属性 064
作戦 066
戦闘結果 072
キャラクター解析 074
- ルカ・ミルダ 076
- イリア・アニーミ 080
- スパーダ・ベルフォルマ 084
- アンジュ・セレーナ 088
- リカルド・ソルダート 092
- エルマーナ・ラルモ 096

戦闘テクニック 100

CHAPTER 3 STORY ストーリー攻略 105

攻略ページの見方 106
広大な冒険の舞台を知る 108
PART 1 王都レグヌム～レグヌム鍾乳洞 112
- 王都レグヌム 114
- 西の戦場 118
- 聖都ナーオス 122
- ナーオス基地 124
- レグヌム鍾乳洞 130

PART 2 東の国アシハラ～グリゴリの里 136
- 東の国アシハラ 138
- アシハラ王墓 140
- 西の国ガラム 144
- ケルム火山 146
- 南の国ガルポス 150
- ガルポスジャングル 152
- グリゴリの里 158

PART 3 商業都市マムート～黎明の塔 162
- 商業都市マムート 164
- レムレース湿原 166
- 北の戦場 170
- 北の国テノス 174
- 神待ちの園 176
- テノス兵器工場 180
- 天空城 184
- サニア村 188
- 黎明の塔 190

CHAPTER 4 GUILD ギルド攻略 197

クエストを楽しもう! 198
クエストを知る 200
ギルドダンジョンの仕組み 204
クエストデータ 210
隠されたギルドダンジョンに挑む 228

CHAPTER 5 DATABASE データベース 237

敵データ 238
アイテムデータ 276
- 道具 277
- 薬草 277
- 素材 278
- 食材 280
- レシピ 281
- 貴重品 283

装備品データ 286
- ルカの武器 287
- イリアの武器 289
- スパーダの武器 291
- アンジュの武器 293
- リカルドの武器 295
- エルマーナの武器 298
- 防具 300
- 装飾品 305

アビリティ逆引きインデックス 306
イベントデータ 308
覚醒リストデータ 326

Special Contents 333

いのまたむつみ先生ラフスケッチ集 334
設定画コレクション 344
参加声優ひと言コメント集 364
『テイルズ オブ イノセンス』開発陣インタビュー 368
KOKIA SPECIAL INTERVIEW 374

索引 378

コーダの耳より情報

1. ワイヤレスモードで協力プレイ! 046
2. 2周目以降の冒険を楽しむために 196
3. 幻のレシピを手に入れよう 284
4. めざせ! 999ヒット 332
5. 難易度マニアに挑戦してみよう 376

天は失われ神々は地に

アスラ、それが僕の名前
天上の国センサスの将軍だ
幾千もの兵をしたがえ、戦場を駆け回る
僕の大剣の一振りで、
敵国ラティオの戦士たちが次々と倒れていく
誇らしい勝利の雄叫び

―気がつくと、見飽きた天井が視界を埋めていた
いつもの景色、いつもの音、いつものにおい
夢から覚めて、僕はいつものルカ・ミルダにもどる
「僕もあんなふうになれたら……」
母さんのチーズスープを飲みながら、妄想にふける

今日は休日だ
めずらしく友達が僕を誘いに来た
ムリヤリ遊びに連れていかれ、
気づけば使い走りをさせられている僕
「何で僕、こんな事をしてるんだろう」
夢のなかとは大違いだ
街中をとぼとぼと歩いていると、
見慣れない女の子にぶつかってしまった
その娘の名前はイリア

――そう、彼女との出会いが
すべての始まりだったんだ

RUCA MILDA

ルカ・ミルダ

性別	男
年齢	15才
身長	168cm
体重	56kg
3サイズ	B82 W74 H83
出身地	王都レグヌム
CV	木村 亜希子

僕は、僕なら…やれるんだっ！

王都レグヌムに暮らす、裕福な商家の息子。学校の成績は優秀だが、運動の方はサッパリ。自分に自信が持てず、しょっちゅう他人に流されている。前世は天上の将軍アスラであり、夢で見る彼の剣術と威風堂々とした態度に憧れを抱いていた。ある日、街中でイリアと出会い、彼女を救おうと勇気を振り絞ったとき、ただの夢だったはずのアスラの力が覚醒する。

前世

ASURAS

アスラ

性別　男　　　　CV　小山 力也

天上の国センサスの将軍。圧倒的な力を誇り、敵国ラティオの戦士を震えあがらせた。はるか昔に隔離された天上と地上を再統合するために戦っていたようだ。

IRIA ANIMI

イリア・アニーミ

性別	女
年齢	15才
身長	166cm
体重	53kg
3サイズ	B85 W62 H88
出身地	サニア村
CV	笹本 優子

あたしは あたしの 人生を歩むの

幼いころから前世の力に目覚めており、それゆえ故郷をアルカ信者に襲撃される。自分をこのような状況に追い込んだ前世の力には、あまりいい感情を抱いていない。性格はおおざっぱかつ短気で、いつもウジウジしているルカによく意地悪をしている。ただし、正面からぶつかられると素直になれない一面も。ネズミのような生き物、ミュース族のコーダを引き連れている。

前世

INANNA

イナンナ

性別　女　　CV　田中 敦子

ラティオからセンサスに亡命した、絶世の美貌を持つ大地の女神。亡命後はアスラから深い愛情を受け、彼女もまたアスラをそばで支えていた。

SPADA BELFORMA

スパーダ・ベルフォルマ

性別	男
年齢	17才
身長	177cm
体重	71kg
3サイズ	B96 W82 H95
出身地	王都レグヌム
CV	うえだ ゆうじ

どうよ、
オレ
強かったろ？

代々騎士を務める名門ベルフォルマ家の子息。兄が多くいるため親に相手をされず、やさぐれてしまっている。口が悪く乱暴で、一見するとただの不良のようだが、実際は義に厚く筋を通す人物。執事のハルトマンに、幼いころから騎士道精神をみっちり叩き込まれたからだろう。イリアと一緒にルカをからかうことが多いが、心の底では大切な友人だと思っている。

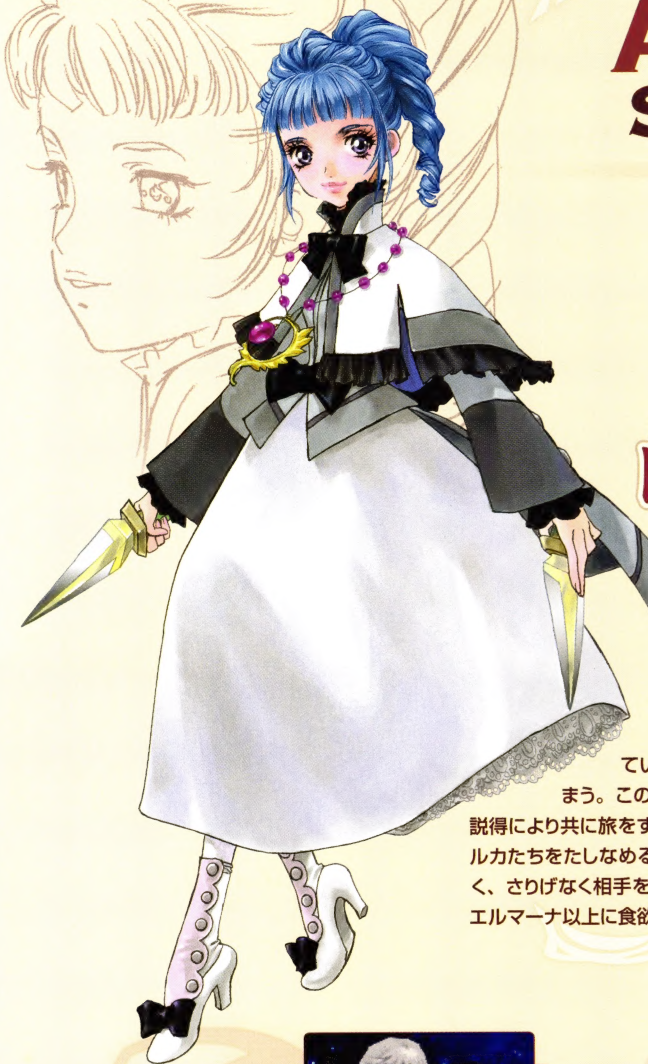
前世

DURANDAL

デュランダル

性別	不詳	CV	うえだ ゆうじ

鍛冶の神バルカンが最後に作りあげた大剣。意志を持っており、会話をすることができる。アスラの手に渡り、数多くの戦士を斬り伏せた。



ANGE SERENA

アンジュ・セレーナ

性別	女
年齢	20才
身長	158cm
体重	52kg
3サイズ	B89 W62 H90
出身地	聖都ナーオス
CV	名塚 佳織

自分達の事でしょ？頑張らないと駄目なのよ

前世の力で人々を癒し、聖女と呼ばれていたが、とある事件で聖堂を破壊してしまう。この力を忌み嫌い悲観するものの、ルカの説得により共に旅をすることになる。優しく、ときには厳しくルカたちをたしなめる、お姉さん的存在だ。また、口が上手く、さりげなく相手を丸め込んでしまうことも。実はコーダやエルマーナ以上に食欲旺盛だが、体型を気にしている。

前世

ORIFIEL

オリフィエル

性別　男　　CV　杉田 智和

優れた知略で数々の勝利を収めたラティオの軍師。敵国の将軍アスラと意気投合し、のちに彼に仕える。ラティオの天空神ヒンメルの教育係も務めていた。

RICARDO SOLDATO

リカルド・ソルダート

性別	男
年齢	27才
身長	183cm
体重	77kg
3サイズ	B92 W81 H87
出身地	西の国ガラム
CV	平田 広明

俺は俺の仕事をするだけだ

数々の戦場をくぐり抜けた傭兵で、凄腕のヒットマンとして名を馳せる。任務に忠実だが、決して非情なわけではなく、戦場で遭遇したルカたちを見逃してあげた。のちにアンジュの護衛となり、ルカたちと行動を共にする。甘ったれたガキは嫌いだとつねづね口にしているが、なんだかんだで面倒を見てくれる頼りになる男だ。唯一の弱点は、高い所が苦手ということ。

前世

HYUPUNOS

ヒュプノス

性別	男	CV	平田 広明

ラティオに属する神で、人間の魂を狩り取る死神の役目を担っていた。戦争中にアスラの暗殺を試みるも、返り討ちにあってしまう。タナトスという兄がいる。

HERMANA LARMO

エルマーナ・ラルモ

性別	女
年齢	13才
身長	148cm
体重	40kg
3サイズ	B80 W56 H81
出身地	不明
CV	松岡 由貴

生きて いくためには しゃーないやろ?

1年前に両親と死に別れ、王都レグヌムの下水道で暮らしていたストリートチルドレン。マムート地方の方言に似た独特のなまりがある。つねに前向きだが、前世を共有するルカたちに出会うまでは胸の奥底で孤独を抱えていた。また、前世の影響か他人の世話を焼くのが好きで、自分と似た境遇の子供たちを養っている。年上だが頼りないルカの面倒を見ることも多い。

前世

VRITRA

ヴリトラ

性別	女	CV	松岡 由貴

古から天上を見守っていた龍。土から生まれたアスラの世話をして、一流の戦士に育てあげる。天上が崩壊したのちも、ただ1人孤独に生きつづけていた。

キミの前世は誰だ!? 前世占いフローチャート

―あなたの前世は誰ですか?―
質問に答えていけば、キミの前世がズバリわかっちゃう!? ステキな前世のキミにピッタリのプレイスタイルも教えます!

監修:魅流陀☆ルカ

START

前世を信じている
- もちろん →
- いや、あの…… →

次ページからのシステム解析にお進みください

好きな戦い方は…
- 近づいて殴る! →
- 離れて安全に攻撃 →

敵に出会ったら……
- 絶対倒す! →
- 強そうなら逃走 →

ステキな異性と話すと……
- 緊張しちゃう →
- ふつうに話せる →

敵がお金を落としました
- 真っ先に飛びつく →
- 拾えるときに拾う →

とにかくコンボをつなげたい!
- つなげたいんだ! →
- 倒せればいい →

たまに自分は剣だと思う
- 確信した →
- それはない →

不要なアイテムがあると……
- 売り払って換金 →
- 取っておこう →

ダンジョンを探索するときは……
- 出口まで一直線 →
- 宝箱は見逃さない →

やっぱり武器より肉弾戦が好きだ!
- そのとおり! →
- 違います →

敵がアイテムを持っているようだ
- 落とすことを願う →
- 盗んででもゲット →

戦闘難易度を変えられるけど……
- ノーマルで十分 →
- 当然マニアだ! →

恋人の携帯電話は……
- こっそりチェック →
- 絶対見ません! →

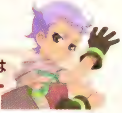
小動物が勝手についてくる
- よくあること →
- そんなバカな →

自分のおなかをつまむと……
- ヤバイ! →
- つまめませーん →

変な性格の人がいると……
- いっしょにはしゃぐ →
- 耐えられぬ →

奥手のキミは
ルカ
ちょっぴり臆病で心配性なルカが前世のキミは、レベルを十分に上げてから物語を進めよう。効率よく育てて(P.103)安全に冒険だ。

尖っているキミは
スパーダ
裕福だけどケンカっぱやいスパーダが前世。クエスト(P.200)をガンガンこなして、次々と現れる強敵をけちらしていこう。



元気特盛りの自分は
エルマーナ
いつも元気で、格闘大好きなキミはエルマーナの生まれ変わりかも? コンボ(P.059)を極めて敵をボッコボコにしたってや!

ジェラシーなキミは
チトセ
チトセの転生者であるキミは、大好きなキャラクターとの絆(P.028)を深めよう。戦闘で回復しまくれば、親密になれちゃうぞ!

欲張りさんなキミは
イリア
お宝大好きイリアが前世のキミは、コレクター図鑑(P.026)のコンプリートをめざそう。達成するころには大金持ち間違いなしだ!

食いしん坊のキミは
アンジュ
食べることが大好きなら、世界中のレシピ(P.040)を集めるしかない! 料理はどれも効果が高いから、冒険もラクになるぞ。

冷静沈着なキミは
リカルド
着実に仕事をこなすキミはリカルドのよう。まずは寄り道なしでクリアして、2周目は転生石(P.196)を使ってどっぷり楽しもう。

ちょっとアレなキミは
ハスタ
謎の行動をとるキミはまさにハスタの転生者。弱くなるアビリティ(P.030)をつけたり、戦闘難易度を高めてプレイするんだポン。

CHAPTER 1

SYSTEM

システム解析

BASIC KNOWLEDGE

冒険の基礎知識

最初に『テイルズ オブ イノセンス（以下『イノセンス』）』の基本的なポイントを押さえておこう。冒険の目的や物語の進め方はもちろん、クエストやスキットなどについても理解を深めてから、冒険に出発してもらいたい。

前世の記憶を求めて世界を巡る

物語の主人公は、世界の中心に位置する王都レグヌムで暮らす少年ルカ。ある日、ルカは自らの内にひそむ異能の力が、自分の前世と関係していることを知る。そして同じ能力を持つ仲間と出会うことで、彼の人生は大きな転機を迎えることに。前世の記憶を明らかにし、自分が何者なのかを知るために、仲間と共に旅立つのだ。

広大な世界が冒険の舞台

世界のいたるところには街やダンジョンが存在し、それらを探索することで物語が進んでいく。街で情報を集めることによって当面の目的が判明。その目的にしたがってフィールド（屋外）を歩き回り、目的地となるあらたな街やダンジョンを探していくのだ。そしてたどり着いた場所で目的を達成すれば、次なる目的が明らかになる。基本的にはこの流れで進行すると覚えておこう。

LINK 各地を探索する ▶P.018

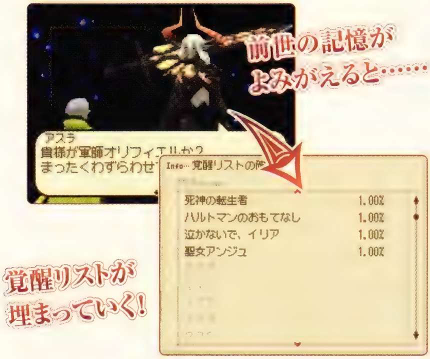
仲間との出会い、深まる絆

ゲーム開始時はルカ1人だが、物語を進めていくと5人の仲間が加わってくれる。そして共に冒険するにしたがい、互いの絆が深まっていくのだ。具体的にはイベントやスキット（右ページ参照）の選択肢で特定の答えを選んだり、戦闘中に味方を回復してあげれば深まっていく。絆は仲間と胸の内を語り合うイベントの発生条件や、エンディング直前の出来事に影響するので、積極的に深めていくといい。

LINK 絆を深める ▶P.028

前世の記憶がかかわる覚醒リスト

特定のイベントを見ると、メニュー画面から確認できる覚醒リスト(P.026)が埋まっていく。このリストは、ルカたちが前世の記憶をどれだけ取りもどしたかを示すものだ。イベントには条件を満たさないと見られないものもあるので、本書のデータを参考に発生させ、覚醒リストを埋めていこう。



LINK 覚醒リストデータ ▶P.326

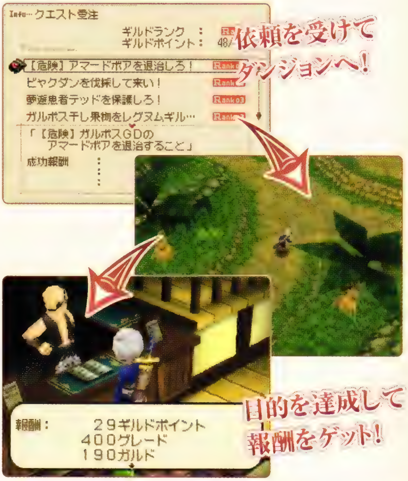
スキットによる会話イベントに注目

特定の条件を満たした際に、上画面の左下にスキットアイコンが表示されることがある。アイコン表示中にSELECTボタンを押せばスキットのイベントが発生して、仲間同士の会話を見られるのだ。その内容は雑談から冒険のヒント、絆が深まるものなど実にさまざま。なかには覚醒リストに関係するものもあるので、表示されたら必ず見ておきたい。

LINK スキットのイベント ▶P.308

クエストをこなして報酬を得る

街にあるギルドという施設では、冒険者向けの依頼(クエスト)を受けられる。クエストには特定の敵を倒す、武器の試作品を試すなどの種類があり、クリアするにはギルドダンジョンという特別な場所に行って、そこで目的を達成すればいい。物語の進行にはいっさい関係しないが、クリアすればガルド(お金)などの報酬をもらえるのが魅力。ガルドを稼ぎたいときなどに寄り道して、プレイしてみよう。



LINK ギルド攻略 ▶P.197

行く手を阻む敵との戦い

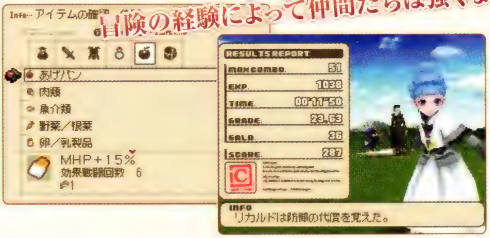
フィールドやダンジョンにはたくさんの敵が徘徊しており、接触すると戦闘になる。戦闘では出現した敵を全滅させれば勝利となり、キャラクターが成長してどんどん強くなっていくほか、ガルドなどが手に入るのだ。多彩なアクションや術・技を駆使して敵を退け、戦力をアップさせていこう。

LINK バトル解析 ▶P.047

さまざまな方法で仲間たちを成長させよう

戦闘をこなしていくとレベルが上がってパラメータ(P.025)が高まるほか、あらたな術・技やアビリティを覚えるなど、あらゆる面が成長していく。また、武器をカスタムして強化したり、能力が上がる料理を作って食べることで、より強くさせることも可能だ。さまざまな手段でパーティの戦力を高め、冒険をスムーズに進めていこう。

冒険の経験によって仲間たちは強くなる!



キャラクターの特徴はスタイルで決まる

キャラクターの能力はスタイルをつけ替えることで変化する。たとえばガーディアンをつければ防御が上がり、ウィズダムなら術を使うのに適した能力になるのだ。スタイルは何度でも変更できるので、状況に応じて使い分けていこう。また、戦闘での経験によってスタイルレベルが上がると、スタイルごとに決まったアビリティを覚える。これをセットすれば、スタイルの特徴をより際立たせられるのだ。

スタイルによる違いの例

ガーディアンを設定→Hpや防御がアップ!

最大Hpや物理防御、術防御など、接近戦時に重要なパラメータが上がる。覚えるアビリティも防御を高める「防御上昇」や、ダメージを軽減する「打撃抵抗」など防御面を重視したものが豊富だ。

Hp	552 / 552
Tp	385 / 385
攻撃	90
知性	58
物理防御	66
術防御	50
敏捷	49
幸運	67

スタイルはメニュー画面でいつでもつけ替えることが可能。また、一度覚えたアビリティはスタイルに関係なくセットできる。

ウィズダムを設定→Tpや知性がアップ!

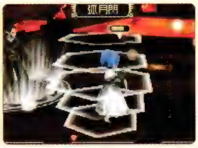
主にTpや知性など、術を使う際に重要なパラメータが上昇。術の詠唱時間(P.058)を短縮する「早口詠唱」や、知性を高める「知性上昇」などのアビリティを覚えれば、さらに術が使いやすくなる。

Hp	407 / 407
Tp	385 / 462
攻撃	64
知性	69
物理防御	32
術防御	66
敏捷	58
幸運	79

LINK スタイルとアビリティ ▶P.030

術・技は使い込むほどに強化

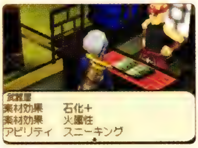
戦闘中に術・技を使うたびに、熟練度が溜まっていく。そして熟練度が一定値まで達すると術・技レベルが上がるのだ。これによって術・技使用時に消費するTp量が減るほか、あらたな術・技を覚えることがある。



LINK 術・技レベルのアップ
あらたな術・技の習得 ▶P.056

武器カスタムで最強の武器を作ろう

武器屋で武器をカスタムすれば、敵に状態異常(P.064)を与える効果や属性(P.065)などを付加できる。カスタムするには素材が必要で、素材は主に宝箱や採掘オブジェ(P.021)から入手可能だ。素材を手に入れたら武器屋に立ち寄り、武器を強化していこう。



LINK 武器のカスタム ▶P.034

料理で戦闘能力を底上げ

冒険を進めてレシピを手に入れると、さまざまな料理の作り方を覚えられる。作った料理を食べれば、しばらくの間パラメータや術・技の威力が上がったり、受けるダメージを軽減できるようになるなど、格段に戦いやすくなるのだ。

LINK 料理を活用する ▶P.040

『イノセンス』を遊びつくせ!

物語を進めてエンディングを見ただけでは、本作を半分ほど楽しんだといったところ。本編の最終ボスよりも強い敵が待ち受ける禁断のダンジョンや、2周目以降でしか見られないイベントなど、お楽しみ要素はまだまだあるのだ。ここで紹介する情報を通じて、本作をとことん遊びつくしてほしい。

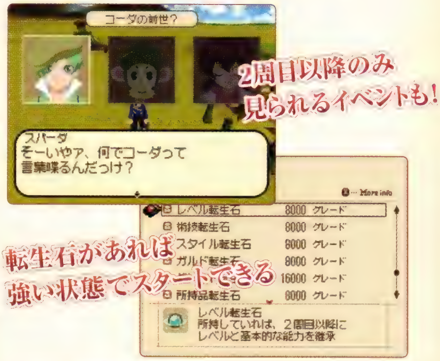
禁断のダンジョンを制覇せよ

物語の終盤から挑めるギルド管轄 立入禁止区域は全100フロアもあり、途中でセーブができない難関。しかも、本編をクリアできる強さのパーティでさえ歯が立たない強敵がひしめいているうえ、最深部には本作最強の敵が登場する。パーティをとことん育て、準備を万全にしてから挑戦しよう。

LINK 隠されたギルドダンジョンに挑む ▶P.228

エンディング後も冒険は続く

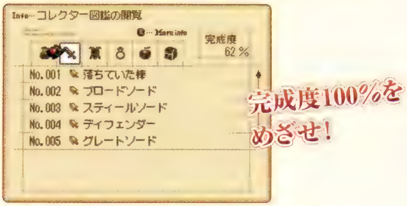
エンディングを見たあとにセーブをしたデータでゲームを再開すれば、2周目の冒険に挑戦できる。2周目以降で発生するイベントもたくさんあるので、少なくとも2周はプレイしてみよう。なお、転生石というアイテムを持っていれば、レベルやアイテムなどを引き継いでプレイすることが可能だ。



LINK 2周目以降の冒険を楽しむために ▶P.196

2つの図鑑コンプリートをめざそう

倒した敵や入手したアイテムは図鑑(P.026)に記録されるが、どちらもクエストやギルド管轄 立入禁止区域にしか登場しないものがあるため、簡単にはコンプリートできない。本書のデータで敵の出現場所やアイテムの入手方法をチェックしよう。



LINK 敵データ ▶P.238
アイテムデータ ▶P.276

共闘が可能なワイヤレスモード

タイトル画面で「WirelessMode」を選べば、複数のプレイヤーで協力して戦えるワイヤレスモードをプレイできる。このモードではクエストの報酬を参加した全員がもらえるので、クエストに挑む際は友だちを誘い、協力プレイを楽しんでみるといい。

LINK ワイヤレスモードで協力プレイ! ▶P.046

SEARCHING FOR VARIOUS PLACES

各地を探索する

物語はフィールドから街やダンジョンを訪れ、各地を探索することで進んでいく。街では武器や防具などの買い物や情報収集を行い、ダンジョンでは徘徊する敵を倒し、宝箱からアイテムを入手しながら最深部をめざすのだ。

フィールドを歩く際は周囲を確認

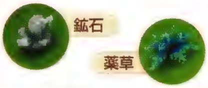
フィールドには敵が歩いており、ぶつかると戦闘になる。また、アイテムが手に入る採掘オブジェが出現することもあるのだ。フィールドを歩くときはLボタンかRボタンでカメラを動かし、周囲を確認しながら進んでいこう。なお、フィールドではメニュー画面の「システム(P.027)」からいつでもセーブできる。戦闘で全滅するとセーブしたところからやり直しになるので、こまめにセーブしながら進むように。

カメラを動かして視点を変えたら、上画面下部のコンパスで向いている方角をチェック。

フィールドにあるもの

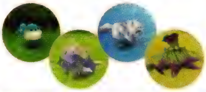
採掘オブジェからアイテム入手

鉱石や薬草などのオブジェに近づいて調べると、アイテムが手に入ることがある(P.021)。



敵と接触すると戦闘開始

フィールドの敵シンボルに接触すると戦闘に移行。外見は敵の種類によって異なる。



フィールドからは街、ダンジョン、ギルドダンジョンへ行ける
ギルドダンジョン以外の外観はさまざまだ

街

買い物や情報収集を行う冒険の拠点

ダンジョン

危険な敵が徘徊する冒険の目的地

ギルドダンジョン

クエストクリアのために訪れる特殊なダンジョン

2種類のマップを活用しよう

フィールドは行動できる範囲が広く、むやみに視点を変えて歩き回っていると迷いやすい。下画面に表示される2種類のマップで自分の現在位置を把握し、目的地への進路から外れていないかどうかをこまめに確認しよう。なお、マップを切り替えるには、下画面の ◀ ▶ をタッチすればいい。

マップの特徴

World Map(ワールドマップ)

世界地図と現在自分がいる場所のほかに、飛行船が停まっている場所を確認することができる。街やダンジョンなどの位置は表示されない。

Navi.Map(ナビマップ)

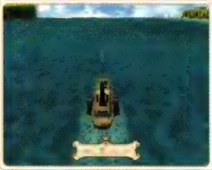
自分が通ったことがある場所の詳細な地形と、街やダンジョン、ギルドダンジョンなどの位置が表示される。飛行船がある場所も確認可能だ。

乗り物を利用して探索をスムーズに

物語が進むと船や飛行船を利用して、陸続きではない場所に行けるようになる。また、搭乗していれば敵と出会わないので、安全に移動する手段としても便利だ。船は街の港からしか利用できないが、飛行船はパーティの所有物となるため、一度手に入れれば自由に乗ることができる。

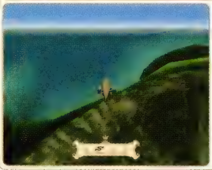
利用できる乗り物

船



街の港から乗ることができる、街同士を結ぶ交通手段。無料で利用でき、目的地まで自動で運んでくれる。移動シーンはAボタンでスキップ可能。

飛行船



物語の終盤で利用できる空飛ぶ船。山や海上も問題なく通過でき、ほとんどの場所に下りられる。乗り降りはAボタン、移動は十字ボタンで行う。

街で冒険の準備を調える

ほとんどの街には4つのショップと、船に搭乗できる港がある。ショップの種類は看板で見分けられるので、あらたな街についたら住人と会話して情報を集めながら、各ショップや港の場所を確認しておこう。そして情報収集を終えて次の目的地が判明したら、ショップを巡って買い物や回復などの準備を調えてから出発するのだ。なお、ギルドと港は物語がある程度進まないと利用できない。

港には船が停泊していて、近くにいる船員に話しかければ搭乗することができる。

街にあるショップ

宿屋

ガルドを支払って宿泊すると、パーティ全員のHpとTpが全快し、状態異常が治る。また、冒険の記録をセーブできるほか、宿泊することによってイベントが発生することもある。

武器屋

武器と防具の購入、武器カスタム(P.034)のほかに、持っているアイテムを売却できる。あらたな街を訪れたら必ず立ち寄って、より強い武器と防具を購入しよう。

道具屋

HpやTp、状態異常を回復する各種アイテムや料理に必要な食材、装飾品(P.024)を購入できるショップ。不要な手持ちのアイテムを売却して、換金することも可能だ。

ギルド

クエストを受注したり、クエスト報酬の受け取りを行う場所。また戦闘やクエストの報酬で得られるグレードを、アイテムや優先行動(P.066)と交換することもできる。

ダンジョンの特徴を把握しよう

ダンジョンにはフィールドと同様に敵が登場し、採掘オブジェも出現する。また、いたるところに宝箱が置かれていて、調べればアイテムやガルドを手に入れることが可能だ。探索時は近づいてくる敵を倒し、宝箱や採掘オブジェを調べながら最深部をめざそう。たいていの場合は最深部に強力なボスがいて、勝利すればそのダンジョンでの目的は達成となる。

宝箱は行き止まりにあることが多い。寄り道してでも回収しよう。

セーブポイントでセーブと回復を

フィールドとは違い、ダンジョンではセーブポイントの上にいるときのみセーブできる。セーブポイントにはHpとTpが全快し、状態異常が治るという効果もあるので、見かけたら立ち寄ってセーブと回復をすませておこう。引き返す道中でボスと遭遇することもあるので、帰り道でも立ち寄るように。

敵に苦戦するなら、セーブポイントの近くでレベルを上げよう。

特殊な作りのギルドダンジョン

ギルドダンジョンは物語を進めるうえで訪れるダンジョンとは違い、入るたびに構造が変化する。また、登場する敵や宝箱の位置なども変わるのだ。詳しい仕組みはP.197から始まる「CHAPTER4：ギルド攻略」を参照してほしい。ちなみに、ギルドダンジョンにはセーブポイントがない。

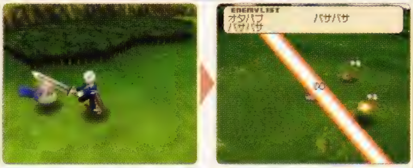
使うと脱出できるアイテムがある。訪れる際は用意しておこう。

敵シンボルと接触すると戦闘が発生

敵シンボルと接触すると戦闘になるが、接触の仕方によって戦闘開始時の状況が変わる。たとえば敵の背後からぶつかるか、敵シンボルをYボタンで攻撃するとアサルトとなり、戦闘開始時に敵にダメージを与えられる。逆に敵に背後から接触されると不意打ちとなり、隊列を乱されるのだ。敵を見つけたら積極的にYボタンで攻撃してアサルトを狙い、有利な状況で戦闘を始めていこう。なお、敵はこちらを見つけると近づいてくるが、パーティよりもレベルがかなり低い場合、背中を向けて逃げていく。

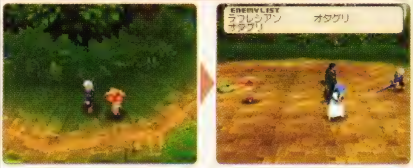
接触の仕方による戦闘への影響

敵の背後から接触 or Yボタンの攻撃が命中 → アサルト



敵にダメージを与えてHpを減らした状態で戦闘が始まる。接触したキャラクターの攻撃が高いほど与えるダメージが上がる(P.051)が、このダメージで敵を倒すことはない。

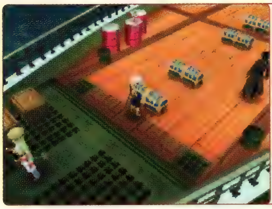
自分の背後から敵に接触される → 不意打ち



戦闘開始時に隊列(P.066)を乱されて、敵に背後をとられた状態で戦うことになる。また、その戦闘中はバトルメニューの「逃走(P.049)」を選べず、逃げることができない。

宝箱と採掘オブジェからアイテムを入手

ギルドダンジョン以外のダンジョンでは、宝箱の場所と中身は決まっている。また、採掘オブジェはダンジョンやフィールドの特定の場所に近づくと、20%(フィールドでは10%)の確率で出現する。どちらも調べることのデメリットはいっさいないので、見かけたらなるべく調べていこう。ちなみにギルドダンジョン以外で採掘オブジェが出現するダンジョンは、レグヌム鍾乳洞(P.130)だけだ。



宝箱には正面から近づけなければ、調べることができない。

中身が持ちきれないアイテムの場合、その場に残していくことに。

採掘オブジェの仕組み

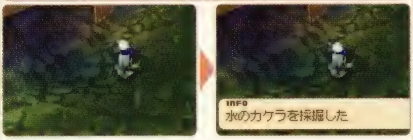
採掘オブジェは宝箱とは違って、必ずアイテムが手に入るわけではない。採掘した際に40%の確率でアイテムが手に入るかどうかが決まるのだ。また、採掘に失敗しても採掘オブジェがその場に残ることがあり、その場合はオブジェが消えないかぎり何度でも調べられる。なお、採掘成功時に手に入るアイテムの種類は、フィールドの特定範囲やダンジョンごとに決まっている(P.110、206)。

採掘の成否について

- 採掘が成功する確率は40%
- 成否に関係なく、30%の確率(フィールドの場合は高確率)で採掘オブジェが消える。消えなければ何度でも調べられる
- 特定のアビリティをセットすれば成功率を高めたり、採掘オブジェが消える確率を下げられる

採掘オブジェごとの入手アイテム

鉱石の採掘に成功すると……



武器をカスタムする際の素材として利用できるアイテムを入手。主に水のカケラや火の石など、武器に属性(P.065)を付加する効果を秘めたものが手に入る。

薬草の採掘に成功すると……

一部のパラメータが下がる代わりに、特定のパラメータを上げる効果がある薬草を入手。効果は永続するので、どのパラメータなら下がっても問題ないかを判断して使うこと。

TOPICS スキットはその場で確認

スキット発生を示すアイコンが表示されているときに戦闘したり、宝箱を調べたりすると、しばらくの間はアイコンが再表示されない。スキットのなかには特定の場所でしか見られないものがあり、再表示される前にダンジョンや街を出てしまうと、見忘れてしまうことになりかねないのだ。スキットアイコンの表示が消えてしまったら、その場で再表示されるまで待とう。

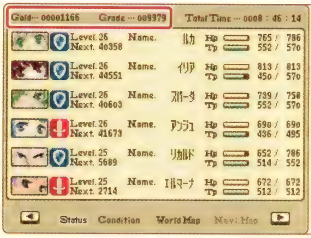
約4秒ほどでアイコンが再表示される。立ち止まっていなくてもOKだ。

MENU SCREEN
メニュー画面

移動中にXボタンを押すと、メニュー画面を開くことができる。この画面ではキャラクターの強さを確認できるほか、装備やスタイルの変更、回復アイテムや術、料理の使用など、パーティの強化と回復を行えるのだ。

画面の見方を覚えよう

メニュー画面では10種類のメニューを選べるほか、戦闘に参加させるメンバーや、自分が操作するキャラクターを変更することが可能だ。また、覚醒リストがどれだけ埋まったかを示す覚醒率のゲージも表示される。各メニューで何ができるのかは次のページから紹介していくので、まずはメニューの実行や覚醒率のゲージを確認したいときに、画面のどこを見ればいいのかを覚えておこう。



所持ガルドとグレードは下画面に表示。グレードとはギルドでお金代わりに使うものだ。

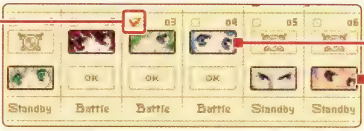
メニュー画面の情報

メニュー項目
装備やスタイル変更などを行うためのメニュー。各メニューでできることは次のページから解説する。

覚醒率ゲージ
覚醒リストがどれだけ埋まったかを示すゲージ。ゲージの右にある数値は、覚醒リストに登録されるイベントごとに決まった値(P.326)の合計値を示しており、リストがすべて埋まると120%となる。

パーティメンバー
現在のパーティから、リーダー(自分が操作するキャラクター)と戦闘に参加させるメンバーを選べる。なお戦闘に参加できるのは3人までだが、参加していなくても戦闘勝利時にEXPを獲得できる。その獲得量は参加メンバーと同じだ。

このマークがついているキャラクターがリーダー。メンバーを選んでYボタンを押せば、変更することが可能だ。



上の列が戦闘参加メンバー、下の列が控えだ。メンバーを選び、十字ボタンの上下でどちらにするかを決められる。

メンバーの状態は下画面で確認

メニュー画面にはキャラクターのHpや状態などは表示されない。これらはメニューの「ステータス」から確認できるが、それよりも下画面で確認するのが手軽だ。下画面を「Status」にすればHpやTp残量が、「Condition」にすれば現在の状態がわかるので、状況に応じて切り替えよう。なお、下画面の表示は ◀ ▶ をタッチすれば切り替えられる。

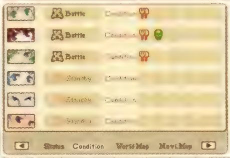
戦闘中は最大HpやTpがわからないので「Status」にするといい。

パーティの情報が表示される下画面

Status(ステータス)

HpとTpの現在値／最大値や、次のレベルまでに必要なEXP(P.025)が表示。戦闘終了時はこの画面にして、残りのHpやTpを確認しよう。

Condition(コンディション)



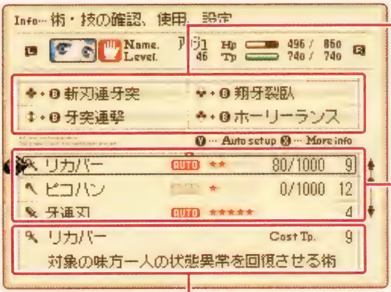
メンバーが状態異常や状態変化になったり、料理を食べた場合、この画面に状態アイコンが表示される。アイコンの見方はP.064を参照。

メニュー1 術・技 戦闘中に使う術・技を設定

戦闘中にショートカット操作(P.057)で実行する術・技を登録したり、操作モードがオート(P.052)の味方に使わせる術・技を設定できる。新しい術・技を覚えたらこのメニューを開き、ショートカット操作の登録やオート使用の設定を見直そう。また、Hpや状態異常を回復する一部の術にかぎり、移動中でもこのメニューから使うことが可能だ。

戦闘中でも、戦闘メンバーの術・技ならメニューから設定し直せる。

術・技画面の情報



登録ウィンドウ
術・技のショートカット操作を4つまで登録可能。登録した術・技は戦闘中に簡単なコマンド入力で使用できる。

術・技ウィンドウ
覚えている術・技のリスト。名前の左には術・技の系統を示すアイコン、名前の右にはオート操作時の使用の可否、術・技レベル、熟練度、消費Tpが表示されている。

術・技の系統
技　攻撃の術　回復の術　補助の術

オート操作時の使用許可設定(Yボタンで切り替え)
AUTO 使用する　AUTO 使用しない

術・技レベルと熟練度
★★ 術・技レベル(★の数が多いほど高い)
80/1000 熟練度の現在値／目標値。目標値に達すると術・技レベルが上がり、消費Tpが下がる

術・技の解説
術・技の消費Tpや効果が表示。Xボタンを押せば表示が切り替わり、術・技の属性を確認できる。

メニュー2 アイテム　アイテムの使用や確認を行える

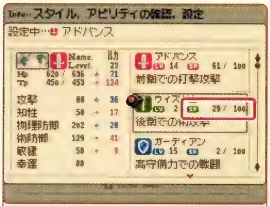
アイテムは役割によって6つのカテゴリに分類され、手に入れたものはカテゴリごとにストックされる。このメニューでは回復用の道具や料理などを使うことができ、そのほかも所持数や効果を確認することが可能だ。どのアイテムも所持できる最大数が決まっているため、宝箱から入手したアイテムを持ちきれない場合は、武器ならいらないものを捨て、回復アイテムならその場で1つ使おう。

アイテムのカテゴリ

名前	解説
道具	HpやTpを回復するグミ、状態異常を回復するボトル、パラメータを上下させる薬草、武器カスタムの素材などがあり、回復用のアイテムと薬草はこのメニューで使える。1種類につき15個までストック可能。
武器	剣や銃など攻撃のパラメータを高める装備品で、属性やアビリティを備えているものもある。また、武器屋でカスタムして性能を強化することも可能だ。ストックできる数は種類を問わず100個まで。
防具	服や鎧、ローブなど物理防御と術防御を高める装備品で、1種類15個までストック可能。なかには属性への耐性がついていたり、アビリティを備えているものも存在する。
装飾品	アクセサリ、グローブ、マントがあり、アクセサリを装備すれば状態異常への耐性、グローブとマントを装備すれば属性への耐性を付加できる。1種類を15個まで持てるが、装備できる数は1人につき2つまでだ。
食べ物	料理を作るのに必要な食材(P.041)と作成した料理、料理のレシピがストックされる。食材と料理はそれぞれ15個までストックでき、料理を選べば食べさせることができる。また、レシピを使うと覚えることが可能。
貴重品	ギルドでグレードと交換できる転生石(2周目以降にアイテムやレベルなどを引き継ぐもの)や、イベントで手に入る料理作成に必要な器具など。売却することはできない。

メニュー3 スタイル　スタイル変更とアビリティのセットが可能

キャラクターのパラメータを変動させるスタイルをつけ替えたり、覚えたアビリティをセットさせるメニュー。どちらも戦闘中に変更できないので、ボスなどの強敵と戦う際は、事前に適したスタイルとアビリティにしておくことが大切だ。スタイルとアビリティの詳細は、P.030で解説する。



スタイルレベルがあとどのくらいで上がるかを確認することも可能。

アビリティをセットできる数は、レベルが上がると増えていく。

メニュー4 装備　武器や防具をつけ替えよう

このメニューでは武器、防具、装飾品を装備させられる。新しい装備品を手に入れたら、ここで装備を変更してパラメータを高めよう。また、武器以外はYボタンで外せるので、装備しているものを売りたいときに役立てるといい。なお、装備は戦闘中でも変更することが可能だ(P.049)。

装備変更によるパラメータの増減は赤字がアップ、青字がダウンを示す。

Xボタンを押せば装備品に宿る属性やアビリティを確認できる。

メニュー5 ステータス　キャラクターの強さと絆を確認

キャラクターのパラメータや装備しているアイテムの付加効果のほかに、現在のコンディション、その人物とほかのメンバーとの絆を確認できる。

パラメータはレベルが上がると上昇するほか、スタイルやアビリティ、料理の効果などで高めることが可能だ。ほかのパラメータを犠牲にして強力な上昇効果を得るものもあるので、各パラメータが増減すると何に影響するのかを把握しておこう。

絆を確認するには、パラメータなどを閲覧しているときにYボタンを押せばいい。

パラメータの意味

パラメータ	限界	解説
Level (レベル)	250	キャラクターの強さを段階で示すもの。戦闘に勝利すると得られるEXPを一定値溜めるごとにレベルが上がり、各パラメータの値が上昇する。また、一定レベルに達するとアビリティをセットできる数が増える。
Next	―	次のレベルに達するまでに必要なEXP。
Hp	9999	キャラクターの体力を示すポイントで、「現在値／最大値」で表示。現在値が0になると戦闘不能(P.064)となり、行動できなくなる。戦闘中に参加メンバー全員が戦闘不能になるとゲームオーバー。
Tp	999	術・技を使うために必要なポイントで、「現在値／最大値」で表示。術・技を使うたびに減るが、戦闘に勝利すると少し回復する(P.072)ほか、アイテムで回復させられる。
攻撃	999	この値が高いほど、物理攻撃(武器や技による攻撃)の威力が高くなる。主に武器を装備すれば上がる。
知性	999	この値が高いほど、術攻撃の威力が高くなる。
物理防御	999	この値が高いほど、物理攻撃のダメージを減らせる。主に防具を装備すれば上がる。
術防御	999	この値が高いほど、術攻撃のダメージを減らせる。主に防具を装備すれば上がる。
敏捷	999	この値が高いほど、クリティカルヒット(P.061)が発生しやすくなる。
幸運	999	クリティカルヒットの発生率や、敵がアイテムをドロップする確率(P.050)に影響する。

TOPICS　幸運のパラメータにかかる補正

画面では確認できないが幸運のパラメータには補正がかかり、ラッキー値に換算される。ラッキー値は敵がレアアイテムをドロップする確率に影響するもので、値が高ければ落としやすくなり、逆に低いときは落とさなくなってしまう(P.050)。ラッキー値は基本的に幸運が高いほど高くなるので、レアアイテムをドロップさせたいときは料理やアビリティで幸運を高めよう。

幸運が上がる薬草を、よく参戦させるメンバーに使っておくのもいい。

ラッキー値の算出式

(幸運のパラメータ×4)÷レベルの値が

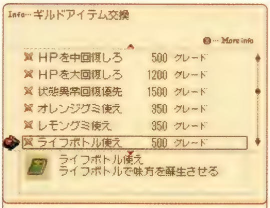
0～1の場合…………ラッキー値1
2～4の場合…………ラッキー値2
5～8の場合…………ラッキー値3
9～12の場合…………ラッキー値4
13～18の場合…………ラッキー値5
19～29の場合…………ラッキー値6
30以上の場合…………ラッキー値7

ラッキー値算出の例

レベル1	幸運8	算出結果32＝ラッキー値7
レベル10	幸運49	算出結果19.6＝ラッキー値6
レベル25	幸運94	算出結果15＝ラッキー値5
レベル50	幸運198	算出結果15.8＝ラッキー値5
レベル50 ＋アビリティ	幸運285	算出結果22.8＝ラッキー値6
レベル50 ＋料理	幸運356	算出結果28.4＝ラッキー値6

メニュー6 作戦 戦闘中の行動や隊列を決める

操作モードがオートの味方は、戦闘中に自動で行動する。このメニューでは、自動で動く味方にどんな行動をとらせるかを指示できるのだ。また、隊列を変更することで、戦闘開始時の味方と敵の位置を調整することも可能。詳しくはP.066で解説しているので、そちらを参照してほしい。

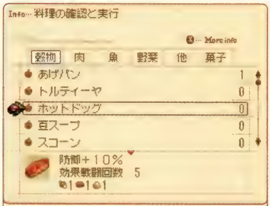


ギルドで優先行動を手に入れれば、細かい指示を出せるようになる。

戦闘中でも、バトルメニューから作戦を設定し直すことが可能。

メニュー7 料理 料理を作って食べさせよう

レシピから作り方を覚えた料理を、手持ちの食材を使って作れるほか、できあがった料理を食べることができる。料理は全部で100種類あり、その効果はパラメータを高めたり、状態異常を防ぐなどさまざま。どれも一定回数戦闘すると効果はなくなるので、継続して食べさせていこう。



料理を選んでXボタンを押すと、効果や効果が続く戦闘回数がわかる。

レシピを覚えるには、メニューの「アイテム」から使えばいい。

メニュー8 ライブラリ 冒険の記録を閲覧する

「ライブラリ」には、今までの物語の展開や戦ったことがある敵のデータ、入手したアイテムのデータなどが記録されていく。そのうち「あらすじ」は本編をクリアすれば埋まるが、「モンスター図鑑」「コレクター図鑑」「覚醒リスト」の3つは、ただプレイするだけではコンプリートできない。下表でそれぞれのコンプリート方法をチェックしておこう。

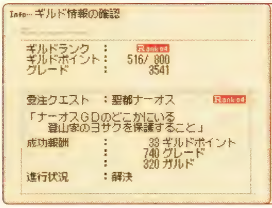
「モンスター図鑑」閲覧中に下ボタンを押すと姿を確認できる。

「ライブラリ」の項目

項目	解説
あらすじ	今までの物語の展開を確認できる。物語が進むと自動的に埋まっていく。
モンスター図鑑	倒したモンスターの名前と姿が記録される。さらにスペクタクルズ(P.277)で調べればパラメータや属性耐性が記録され、その敵がドロップしたアイテムを入手したり、アイテムを盗んだ場合はアイテム名も記録される。
コレクター図鑑	手に入れたことがあるアイテムの情報を、カテゴリごとに確認できる。カテゴリごとに完成度が示され、各カテゴリに属するアイテムをすべて手に入れれば完成度が100%になる。
戦闘成績	戦闘結果画面に表示されるスコア(P.072)のうち、上位5つまでが表示。表示されているスコアを選んでAボタンを押せば、その戦闘に参加したメンバーや、戦った敵などの詳細も確認可能だ。
覚醒リスト	特殊なイベントを見た場合にリストが埋まっていく。リストはP.326参照。

メニュー9 ギルド 受注しているクエストの内容をチェック

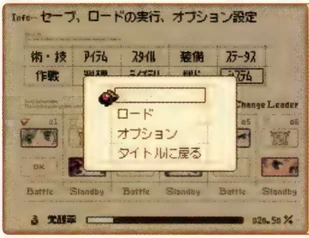
現在のギルドランクとギルドポイント(P.202)、パーティが所持しているグレードのほかに、現在受けているクエストの情報が表示される。クエスト情報では目的とクリア時にもらえる報酬、クエストの進行状況を確認できるのだ。受けているクエストの目的や、どこまで進めたのかを忘れたときは、このメニューを開いて再度確認するといい。



クエストをクリアすると、進行状況が進行中から解決へと変わる。

メニュー10 システム 「オプション」でさまざまな設定を変更

「システム」ではセーブやセーブデータのロード、さまざまな設定変更ができる。変更は「オプション」の項目で行い、下表の内容をいつでも変えられるので、いろいろと試してみよう。なお、タイトル画面の「Option」でも設定変更ができるが、変更結果は既存のセーブデータには反映されない。ここでの変更は、同じタイトル画面の「NewGame」からゲームを始めたときにのみ反映されると覚えておこう。



街やダンジョン内などセーブができない場所にいるときは、「セーブ」の項目は選べない。

「オプション」でできること

項目	解説
メッセージスピード	メッセージが表示される速度を5段階から選ぶ。
戦闘難易度	戦闘の難易度を「ノーマル」「ハード」「マニア」から選択。「ハード」や「マニア」にすると敵のHpや攻撃力などが高くなるが、高スコアを獲得しやすくなる(P.051)。
戦闘カメラ	設定を「オン」にしていると、戦闘開始時にカメラがいったん登場した敵の方に移動して、名前と姿が映し出される。設定を「オフ」にしているとすぐに戦闘が始まる。
モデルアウトライン	設定を「オン」にしていると、キャラクターや敵にアウトライン(フチどり)が表示されて見やすくなる。
戦闘操作	戦闘中に自分が操作するキャラクターの操作モード(P.052)を、「マニュアル」「セミオート」「オート」のいずれかに設定する。なお、操作モードは戦闘中でも変えることが可能。
ターゲット切替	戦闘中のターゲット変更(P.053)に影響。設定が「近い敵」の場合は、操作キャラクターに近い敵をターゲットにする。設定が「標準」の場合は、エネミーリスト(P.049)に表示されている順番にターゲットを切り替える。

TOPICS 「モンスター図鑑」を埋めるなら2周プレイしよう

敵がドロップしたアイテムを拾ったり、持っているものをローバーアイテム(P.089)で盗まないとモンスター図鑑は埋まらない。しかも、敵はドロップアイテムと盗めるアイテムを2つずつ持っていて、1回の戦闘では1つずつしか入手できない。つまり、一度しか戦わないボスのデータを1周で埋めるのは不可能ということだ。貴重品のライブラリ転生石(P.283)で図鑑情報を2周目に引き継ぎ、2周目でコンプリートをめざしてほしい。

盗む技はアンジュしか使えない。ボスとの戦いには必ず参加させよう。

FRIENDSHIP

絆を深める

キャラクター同士の心の距離は絆として示され、イベントや戦闘中の行動によって深まっていく。絆が深まることであらたなイベントが発生したり、エンディングの内容が変わるので、絆の深め方を理解してすべてのシーンを目撃しよう。

絆が深まることの影響

絆にはルカとイリア、ルカとスパーダ、イリアとスパーダといったように全部で15の組み合わせがあり、個人ではなく組み合わせごとに深まっていく。このうちルカと残り5人の絆は、エンディングに影響するのだ。また、絆はポイントとして獲得し、最大値は1000となっている。そしてポイントが一定値に達するとイベントが発生するほか、絆がどれだけ深まったかを示すランクが上がっていく。

絆のランク（ステータス画面で確認できる）

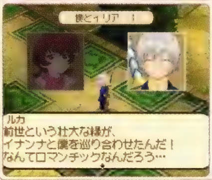
ランク		絆の値
1	前世の縁	0
2	顔見知り	20
3	知人	30
4	旅のツレ	50
5	旅のお供	80
6	旅の仲間	130
7	友人	200
8	良い友人	300
9	朋友	400
10	アミーゴ	500
11	親友	700
12	大親友	900
13	永遠の友	1000

絆によるイベント発生

特定の組み合わせの絆が一定値に達すると、そのキャラクター同士が会話する絆イベントが発生。下記のように、絆が深まるたびに仲がよくなる様子を見られるのだ。P.319で条件を確認し、見たい組み合わせの絆を深めていこう。なお、絆イベントの一部は覚醒リストに登録される。

絆イベント発生の例

ルカとイリアの絆が80に到達



「僕とイリア 1」のイベントがスキットとして発生。内容は前世の縁によってイリアに会えたことを喜ぶルカに、イリアがそっけなく接するというもの。

ルカとイリアの絆が160に到達

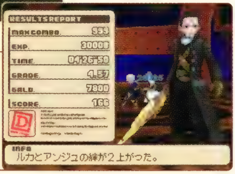
「僕とイリア 2」が発生。2人がイリアの故郷について語り合うという内容で、「僕とイリア 1」よりも2人の間に笑顔が多く見えるようになっている。

ルカとの絆でエンディングが変化

本編の最終ボスを倒すと、ルカがある行動をとる。このとき、ルカとの絆がもっとも高いキャラクターがパートナーに選ばれるのだ。絆の値が同率の場合は、イリア>スパーダ>アンジュ>リカルド>エルマーナという順に優先される。最終ボスに挑戦する前に、パートナーにしたいキャラクターとの絆が最大になるように調整しておくといい。

なお、一度上がった絆は下がらない。つまりルカとの組み合わせの絆を全員分最大にすると、イリア以外をパートナーにできなくなるのだ。全員の絆が最大になっていないセーブデータを残しておこう。

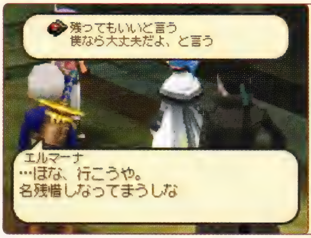
絆を調整するには、最終ボス直前のマップで戦い、絆が上がる行動をとればいい。



最終ボス戦でも絆が上がる。上げたくないメンバーはなるべく参加させないように。

絆を上げる方法を知る

絆はイベント中の選択肢でうまく答えたり、戦闘中に味方を回復してあげたりすれば上がる。イベントの選択肢では答え方を間違えると上がらないこともあるので、本書で正しい答え方を確認してから選んでほしい。なお、ストーリー進行上のイベントで起こる選択肢の答え方は「CHAPTER3：ストーリー攻略」、条件を満たすと発生するイベントでの答え方は「CHAPTER5：データベース」に掲載している。



絆に関係しない選択肢を選ぶと話の展開が変わる。こだわりがなければ好みで選ぼう。

イベントで上がる絆をチェック

絆が上がるイベントは数多く発生する。下表にイベントで上げられる絆の合計値を組み合わせごとにまとめたので、どの組み合わせが上がりやすいのかを知っておこう。それを踏まえたうえで、イベントでは絆を上げにくい組み合わせを優先して戦闘に参加させ、絆を上げる行動をとらせるのだ。そうすれば全員の絆をバランスよく上げられるはず。

選択肢で上げられる絆の最大値

メイン ストーリー進行上必ず発生するイベント。数値は、その組み合わせの絆が上がる選択肢を選んだ場合の合計値。

サブ 条件を満たすと発生するイベントで、答え方によってはほかの組み合わせの絆が上がることもある。数値は、その組み合わせの絆が上がる選択肢を必ず選んだ場合の合計値。

組み合わせ	メイン	サブ	合計
ルカ ↔ イリア	86	344	430
ルカ ↔ スパーダ	97	289	386
ルカ ↔ アンジュ	106	193	299
ルカ ↔ リカルド	75	261	336
ルカ ↔ エルマーナ	75	334	409
イリア ↔ スパーダ	15	114	129
イリア ↔ アンジュ	30	27	57
イリア ↔ リカルド	―	45	45
イリア ↔ エルマーナ	―	59	59
スパーダ ↔ アンジュ	30	―	30
スパーダ ↔ リカルド	―	15	15
スパーダ ↔ エルマーナ	―	66	66
アンジュ ↔ リカルド	―	50	50
アンジュ ↔ エルマーナ	―	29	29
リカルド ↔ エルマーナ	―	15	15

絆を上げる戦闘時の行動

戦闘中に味方を回復したり、補助の術でサポートすると、戦闘結果画面で絆が上がる。行動ごとの上昇値は以下のとおりだが、注意してほしいのは最初の1回しかカウントされないということ。たとえばイリアがルカを2回回復させても、回復1回分しか絆が上がらないのだ。ただし、実行者が違えばそれぞれ個別にカウントされる。ルカがイリアを回復し、イリアがルカを回復すれば、2人の絆が回復2回分上昇するということだ。

絆が上昇する行動（実行者と対象者の絆が上昇）

- 味方のHpやTpを回復 …… 1上昇
- 補助の術を味方に使用 …… 1上昇
- 味方の状態異常を回復 …… 1上昇
- 味方の戦闘不能状態を回復 …… 2上昇
- インフィニティージャム（P.063）で味方と連携 …… 1上昇

どの行動でもカウントされるのは最初の1回だけ。なお、アビリティ「絆追加」をセットしたり、特定の料理を食べれば、それぞれの絆上昇行動の上昇値が1増える。

絆上昇の一例

戦闘勝利時、ルカとアンジュの絆が7アップ！

STYLE & ABILITY

スタイルとアビリティ

キャラクターの能力はスタイルをつけ替えたり、スタイルレベルに応じて覚えるアビリティをつけることで大きく変わる。覚えたアビリティはスタイルに関係なくつけられるので、いろいろと試して独自の戦闘スタイルを磨き上げてほしい。

スタイルを入手するには

スタイルは6種類あり、どのキャラクターも最初からアドバンス、ウィズダム、ガーディアン、テクニカルという4種類を持っている。残る2種類のイノセントとヴァーサスは、特定の条件を満たして宿屋に泊まれば手に入るのだ。ちなみに、ワイヤレスモード(P.046)をプレイすると入手できるヴァーサスは、パラメータが下がる代わりに獲得EXPが増えるという、稼ぎに特化したアビリティを覚えられる。

イノセントとヴァーサスの入手方法

イノセントの入手方法
3種類のスタイルレベルを15まで上げたキャラクターがいるときに宿屋に泊まると、そのキャラクターが入手(※)。

ヴァーサスの入手方法
親機はワイヤレスモードをプレイ中に、子機はワイヤレスモード終了時にセーブする。そのセーブデータでゲームを再開し、宿屋に泊まれば全員が入手。

※ 物語をある程度進めないと入手できない。詳細はP.319。

スタイルごとの特徴を把握しよう

移動中であればスタイルをいつでも変更でき、変更するとスタイルの特徴に応じたパラメータとなる。たとえばアドバンスなら知性が下がって術が弱くなる代わりに、攻撃が上がって肉弾戦が得意になるのだ。また、覚えられるアビリティもスタイルごとに傾向があり、ウィズダムなら術が使いやすくなるものがメインとなっている。キャラクターごとに何に特化させたいかを考え、磨いていくスタイルを決めよう。

スタイルセットの効果

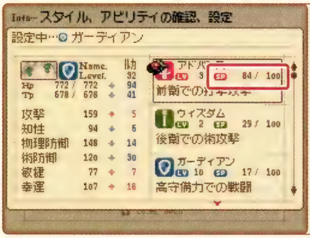
- セットするだけで特定のパラメータが変動し、スタイルの特徴に特化した能力になる
- スタイルレベルが上がると、各スタイルごとに決まったアビリティを修得(P.032)
- 術・技使用時の獲得熟練度(P.056)が変化

スタイルの種類と特徴

種類	特徴	変動するパラメータ	熟練度上昇値
アドバンス	肉弾戦に特化するスタイル。攻撃のパラメータが上がるほか、攻撃や技の威力を高めるアビリティを習得。	上昇 攻撃 下降 最大Tp、知性、術防御、敏捷	技 20 術 30
ウィズダム	術を使いやすくするスタイル。覚えるアビリティには術の詠唱時間を短縮したり、知性を高めるものがある。	上昇 最大Tp、知性、術防御 下降 最大Hp、攻撃、物理防御	技 10 術 60
ガーディアン	最大Hpや各防御力を高める防御特化型。状態異常を防いだり、防御が高まるアビリティがメイン。	上昇 最大Hp、物理防御、術防御 下降 敏捷、幸運	技 10 術 30
テクニカル	クリティカルヒットが発生しやすくなるほか、移動速度やジャンプ力を高めるアビリティを覚える。	上昇 敏捷、幸運 下降 攻撃、物理防御	技 20 術 60
イノセント	テンションゲージ(P.062)を溜めやすくしたり、秘奥義を使えるアビリティを習得。パラメータは変動しない。	上昇 なし 下降 なし	技 40 術 120
ヴァーサス	これもパラメータは変動しない。パラメータが下がる代わりに、獲得EXPが増えるアビリティなどを覚えられる。	上昇 なし 下降 なし	技 10 術 30

戦闘をこなしてスタイルレベルを上げる

戦闘に勝利すると、参戦したメンバーのみスタイルポイント(以下SP)を獲得する。そしてSPが100ポイント溜まるごとに、現在つけているスタイルのスタイルレベルが1上がるのだ(最大は50)。スタイルレベルが上がるとアビリティを覚えるほか、スタイルのパラメータ変動倍率が変わっていく。なお、SPは戦闘終了時のスコア(P.072)が高く、現在のスタイルレベルが低いほど獲得しやすい仕組みだ。



SPが現在どれだけ溜まっているのかは、スタイルをつけ替えるときに表示される。

獲得SPの算出

戦闘結果時の獲得スコア÷{(スタイルレベル+2)×3}
(小数点以下は切り上げ)

アビリティ「業師の技法」をセットしている場合は、獲得ポイントが20%アップ。また、料理の「ミルクレープ」か「トライフル」を食べている場合は獲得ポイントが40%アップする。

たとえば スコア309、スタイルレベル15の場合
309÷{(15+2)×3}=6.0　**6ポイント獲得**

たとえば スコア309、スタイルレベル1でアビリティ「業師の技法」をセットしている場合
309÷{(1+2)×3}=34.3
35の20%分(7ポイント)加算され、**42ポイント獲得**

スタイルレベルが上がるとより特化型の能力に

スタイルレベルが1つ上がるごとに、パラメータ変動率が少しずつ変わっていく。スタイルレベルが1上がる程度では微々たる変化だが、スタイルレベルが1のときと50のときとでは大きく変わるのだ。

たとえばウィズダムならレベル1のときは知性が1.1倍だが、レベル50にもなれば1.6倍まで上がるようになる。ただし、もともと低下するパラメータがさらに下がるようにもなるため、その部分はアビリティや料理の効果などで補っていこう。

スタイルレベルによるパラメータ変動例

レベル50のキャラクターがアドバンスをセットした場合

	スタイルレベル 1	スタイルレベル 25	スタイルレベル 50
Hp	900 / 900	900 / 900	900 / 900
Tp	741 / 741	647 / 647	546 / 546
攻撃	265	287	312
知性	156	136	115
物理防御	297	297	297
術防御	199	172	145
敏捷	119	104	88
幸運	198	198	198

スタイルレベルが高いほど攻撃が高くなるが、最大Tpや術防御などは低下。アドバンスの特徴がより極まっていくのだ。

スタイルごとのパラメータ変動率(赤い文字は基本値より高くなることを、青い文字は低くなることを示す)

種類	スタイルレベル(初期と最大)	パラメータ変動率(倍率)							
		最大Hp	最大Tp	攻撃	知性	物理防御	術防御	敏捷	幸運
アドバンス	初期 1	1	0.95	1.05	0.95	1	0.8	0.95	1
	最大 50	1	0.7	1.3	0.7	1	0.4	0.7	1
ウィズダム	初期 1	0.9	1.1	0.6	1.1	0.6	1.4	1	1
	最大 50	0.6	1.6	0.4	1.6	0.4	2	1	1
ガーディアン	初期 1	1.1	1	1	1	1.1	1.1	0.9	0.9
	最大 50	1.3	1	1	1	1.3	1.3	0.7	0.7
テクニカル	初期 1	1	1	0.9	1	0.9	1	1.3	1.3
	最大 50	1	1	0.6	1	0.6	1	2	2
イノセント	初期 1	1	1	1	1	1	1	1	1
	最大 50	1	1	1	1	1	1	1	1
ヴァーサス	初期 1	1	1	1	1	1	1	1	1
	最大 50	1	1	1	1	1	1	1	1

覚えたアビリティは自由にセットできる

スタイルレベルが一定値に達すると、スタイルごとに決まったアビリティを覚える。一度覚えてしまえばスタイルに関係なく自由につけられるので、極めたいスタイルとは別のスタイルも育てて、アビリティを増やしていこう。なお、覚えたアビリティは最初は2つまでしかセットできないが、キャラクターのレベルが10になれば3つ、30になれば4つ、90で5つまでセットできるようになる。

アビリティセットのポイント

- 移動時のみ効果を発揮するアビリティは、移動時に操作するキャラクター(リーダー)にセット
- 移動時のみ効果を発揮するアビリティは、ボスとの戦闘に突入する前につけ替える
- アビリティは武器や防具にもついており、キャラクターにセットしたものと効果が重複する

「HP上昇」「TP上昇」などは、全員に覚えさせてつけておくといい。

武器カスタムすることで、武器にアビリティをつけることも可能。

アビリティ一覧(並びは覚える順番)

習得	そのアビリティを習得できるスタイルレベルを示す。
移動	●がついているものは、移動時のみ効果を発揮することを示す。

区分	習得	アビリティ名	移動	効果
アドバンス	2	HP上昇	―	最大Hpが20%アップ
	4	攻撃上昇	―	攻撃が5%アップ
	6	アサルト延長	●	アサルトが届く距離(Yボタンによる攻撃の距離)が2倍になる
	8	陽動行軍	●	敵シンボルが出現しやすくなる
	10	コンボ追加	―	通常攻撃の攻撃回数が1回増える
	12	イダテン	―	戦闘中の移動速度が40%アップする代わりに、最大Hpが15%ダウン
	14	HPの代償	―	最大Hpが20%アップする代わりに、最大Tpが50%ダウン
	16	アサルト強化	●	アサルトのダメージが1.5倍になる
	18	落下お宝増加	―	敵がアイテムをドロップする確率が1.3倍
	20	攻撃の代償	―	攻撃が5%アップする代わりに、知性が10%ダウン
	25	会心の心得	―	クリティカルヒットの発生率(P.061)が40%アップ
	30	技の心得	―	技使用時の獲得熟練度が20%アップ
	35	踏ん張り2	―	1回仰け反らなくなる(P.059)代わりに、物理防御と術防御が20%ダウン
	40	技威力上昇	―	技の威力が30%アップ
	50	武器の達人	―	武器の特殊効果(P.039)の発生率が2倍になる
ウィズダム	2	TP上昇	―	最大Tpが20%アップ
	4	知性上昇	―	知性が5%アップ
	6	早口詠唱	―	術の詠唱時間を20%短縮
	8	スニーキング	―	敵の攻撃対象になりにくくなる
	10	知性の代償	―	知性が5%アップする代わりに、攻撃が10%ダウン
	12	術抵抗	―	術で受けるダメージを20%ダウン
	14	高速詠唱	―	術の詠唱時間を20%短縮する代わりに、消費Tpが10%アップ
	16	マタギの経験	●	採掘が成功する確率が10%アップ(基本確率は40%)
	18	TP節約	―	消費Tpが15%下がる
	20	TPの代償	―	最大Tpが20%アップする代わりに、最大Hpが50%ダウン
	25	圧縮詠唱	―	術の詠唱時間を20%短縮する代わりに、消費Tpが30%アップ
	30	術の心得	―	術使用時の獲得熟練度が20%アップ
	40	術威力上昇	―	術の威力が30%アップ
	44	踏ん張り4	―	1回仰け反らなくなる代わりに、最大Hpが40%ダウン
	49	コンボ追加4	―	通常攻撃の攻撃回数が1回増える代わりに、戦闘中の移動速度が20%ダウン
	50	古語詠唱	―	術の詠唱時間を20%短縮する代わりに、最大Hpが50%ダウン

区分	習得	アビリティ名	移動	効果
ガーディアン	2	防御上昇	—	物理防御と術防御が5%アップ
	4	痛恨の回避	—	クリティカルヒットを受けなくなる
	6	ルアー	—	敵の攻撃対象になりやすくなる
	8	毒防御	—	40%の確率で毒状態(P.064)にならなくなる
	10	マタギの知恵	●	採掘時に採掘オブジェが消える確率が約3%低下(基本確率は30%)
	12	毒の耐性	—	毒状態によるHpの減少速度(P.064)を半減する
	14	封印防御	—	40%の確率で封印状態(P.064)にならなくなる
	16	防御の代償	—	物理防御と術防御が5%アップする代わりに、敏捷が20%ダウン
	18	マヒ防御	—	40%の確率でマヒ状態(P.064)にならなくなる
	20	踏ん張り	—	1回仰け反らなくなる
	24	石化防御	—	40%の確率で石化状態(P.064)にならなくなる
	28	打撃抵抗	—	物理攻撃(通常攻撃と技)で受けるダメージを20%ダウン
	36	リジェネ	—	戦闘中、約2秒ごとにHpが最大値の1%分回復していく
	40	コンボ追加3	—	通常攻撃の攻撃回数が1回増える代わりに、最大Hpが30%ダウン
	45	リラックス	—	戦闘中、約2秒ごとにTpが最大値の1%分回復していく
	50	癒しの翼	—	HPを回復する術・技の効果が1.5倍になる
テクニカル	2	敏捷上昇	—	敏捷が10%アップ
	4	ダッシュ	—	戦闘中の移動速度が40%アップする代わりに、物理防御と術防御が5%ダウン
	6	気配消し	●	敵シンボルが出現しにくくなる
	8	吸い上げ	—	敵がドロップするガルドやアイテムを回収できる範囲が広がる
	10	マタギの嗅覚	●	採掘オブジェが出現しやすくなる
	12	エスケープ	—	逃走時にエスケープゲージ(P.051)が溜まりやすくなる
	14	落下お金増加	—	敵がドロップするガルドの量が1.3倍になる
	16	跳躍後	—	バックステップ(P.054)の距離が80%アップ
	18	黄金の手	●	採掘時に入手確率の低いアイテムほど入手しやすくなる
	24	敏捷の代償	—	敏捷が10%アップする代わりに、物理防御と術防御が5%ダウン
	28	ジャンプ	—	ジャンプ(P.053)の高さが30%アップ
	32	跳躍前	—	前ステップ(P.054)の距離が50%アップ
	36	コンボ追加2	—	通常攻撃の攻撃回数が1回増える代わりに、最大Tpが20%ダウン
	40	マタギの遠目	●	採掘オブジェを遠くから発見できるようになる
	45	踏ん張り3	—	1回仰け反らなくなる代わりに、最大Tpが40%ダウン
	50	グミの達人	—	道具のグミ類の回復量が2倍になる
イノセント	2	幸運上昇	—	幸運が10%アップ
	5	覚醒遅延	—	テンションゲージが減りにくくなる
	8	覚醒容易	—	テンションゲージの上昇率が20%アップ
	10	覚醒	—	テンションゲージが最大のときに、秘奥義(P.063)を使えるようになる
	15	覚醒延長	—	覚醒(P.062)中のテンションゲージの最大が2倍になる
	20	幸運の代償	—	幸運が20%アップする代わりに、攻撃、知性、物理防御、術防御、敏捷が10%ダウン
	30	威圧	●	敵シンボルがパーティから逃げていきやすくなる
	40	絆追加	—	戦闘中に絆が上昇する行動をとった場合、絆の上昇値に1追加される
	50	悟り	—	戦闘中、約2秒ごとにHpとTpが最大値の1%分回復していく
ヴァーサス	2	ハンデ	—	戦闘勝利時に獲得できるEXPが10%アップする代わりに、最大Hp、最大Tp、攻撃、知性、物理防御、術防御、敏捷、幸運が20%ダウン
	3	ハンデ2	—	戦闘勝利時に獲得できるEXPが15%アップする代わりに、最大Hp、最大Tp、攻撃、知性、物理防御、術防御、敏捷、幸運が40%ダウン
	4	ハンデ3	—	戦闘勝利時に獲得できるEXPが20%アップする代わりに、最大Hp、最大Tp、攻撃、知性、物理防御、術防御、敏捷、幸運が60%ダウン
	5	ハンデ4	—	戦闘勝利時に獲得できるEXPが25%アップする代わりに、最大Hp、最大Tp、攻撃、知性、物理防御、術防御、敏捷、幸運が90%ダウン
	6	能力衰退	—	攻撃、知性が30%ダウン
	7	技威力低下	—	技の威力が80%ダウン
	8	術威力低下	—	術の威力が80%ダウン
	46	能力増幅	—	攻撃、知性、物理防御、術防御、敏捷、幸運が10%アップ
	47	ボーナス	—	戦闘勝利時に獲得できるガルドの量が20%アップ
	48	玄人の鍛錬	—	戦闘勝利時に獲得できるEXPが20%アップ
	49	業師の技法	—	戦闘勝利時に獲得できるSPが20%アップ
	50	危険の報酬	—	戦闘勝利時に獲得できるEXPが90%アップする代わりに、最大Hpが90%ダウン

WEAPON CUSTOM
武器のカスタム

武器は素材を使ってカスタマイズすることで、特殊効果やアビリティを付加できる。たとえ攻撃力が低く役に立ちそうもない武器でも、カスタムしだいで強力な武器に早変わりするのだ。仕組みを覚えて積極的にカスタムしていこう。

カスタマイズは武器屋で行える

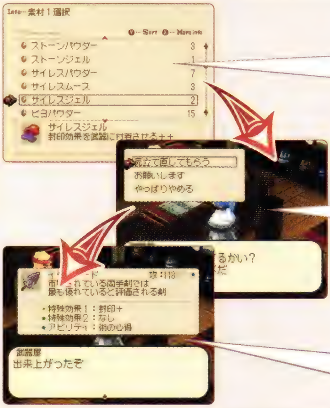
武器屋のメニューで「武器のカスタム」を選べば、所持している武器をカスタマイズすることが可能だ。素材とカスタム費用(工賃)こそ必要だが、右のようなメリットがあるので惜しまずに実行していこう。

なお、1つの武器は何度でもカスタマイズできるが、そのつど素材とカスタム費用が必要になる。

武器カスタムのメリット

- 属性をつけたり状態異常にさせる、獲得EXPが増えるなどの特殊効果を2つまで付加できる
- 特定のアビリティを1つ付加できる。アビリティの効果は、スタイルで習得できるものと同じ

カスタマイズの進め方



STEP 1 カスタムする武器と使う素材を選ぶ
カスタムしたい武器と、カスタムに使う素材を2つまで選ぶ。このとき使う素材は1つだけでもOKだ。素材によって付加される特殊効果とアビリティが決まるため、P.038のデータを参考に選ぼう。

STEP 2 好みの効果がつくまで見立て直す
素材を決めると、カスタム結果の見立て(予想)が示される。特殊効果やアビリティは必ずつくわけではないので(右ページ参照)、見立てに納得がいかなければ、「見立て直してもらう」を選んでやり直そう。また、Bボタンを押せば素材の選択からやり直せる。

STEP 3 カスタム費用を支払えば完成
納得がいく見立てが表示されたら、「お願いします」を選ぼう。カスタム費用分のガルドさえあれば、カスタムを実行してもらえるのだ。

付加される特殊効果とアビリティ決定の仕組み

武器と素材にはカスタムに関係するさまざまな要素があり、それらが互いに影響しあって、付加される特殊効果とアビリティが決まる。また、素材を1つだけ使ってカスタムするか、2つ使うかによっても結果が変わってくるなど、カスタムの仕組みは少々複雑だ。右ページに実例を載せて仕組みを解説するので、しっかり理解しておこう。

武器や素材の要素のうち、画面で確認できるのはわずかだ。

付加される効果決定の例（赤い文字は武器の効果、青い文字は素材の効果を示す）

カスタムに影響する武器と素材の要素

武器には以下の6つが決まっている

- 素材の効果がつく特殊効果1と特殊効果2の欄
- アビリティがつくアビリティの欄
- 素材の効果がつく確率を示す発生確率Aと発生確率B
- 付加されるアビリティを決める素材相性

初期状態のチンクエディアの場合

特殊効果1…水属性＋　発生確率A…25%
特殊効果2…なし　発生確率B…45%
アビリティ…なし　素材相性……3

素材には以下の3つが決まっている

- 付加される素材効果aと素材効果bおよび、特殊効果がつくことが決まったときに選ばれる確率
- 付加されるアビリティを決める武器相性

火の石の場合

素材効果a…火属性＋(20%)　武器相性…2
素材効果b…会心(80%)

光のカケラの場合

素材効果a…光属性(50%)　武器相性…1
素材効果b…なし(50%)

素材の数別カスタムの流れ

素材1つ（火の石）を使ってカスタムする場合

STEP 1 発生確率Aによって、特殊効果1に素材効果がつくかどうかが判定

チンクエディアの発生確率Aは25%
火の石の素材効果aは火属性＋、素材効果bは会心
（火属性＋がつく確率は20%、会心がつく確率は80%）

25%の確率で、特殊効果1に「火属性＋」か「会心」のどちらかがつく。ただしどちらかがついた場合、もともとついていた「水属性＋」は上書きされるのだ。なお、25%の確率を満たせなかった場合特殊効果1の欄に変化はない。

STEP 1 で特殊効果1がつかなかった場合

特殊効果1に素材効果がつくかどうかが、発生確率Bによって再度判定

チンクエディアの発生確率Bは45%
（火の石の効果は同上）

今度は45%の確率で特殊効果1の欄に「火属性＋」か「会心」のどちらかがつく。

最終STEP アビリティの欄に何がつくかが、武器と素材の相性で決まる

チンクエディアの素材相性は3
1つ目の素材火の石の武器相性は2
2つ目の素材は使っていないため0

数字の組み合わせ
3・2・0

付加されるアビリティは武器の素材相性の数字、素材の武器相性の数字の組み合わせで決まる(P.038)。素材を使わない分の番号は0で代用されるため、この場合の数字の組み合わせは3・2・0となるのだ。なお、3・2・0の組み合わせに該当するアビリティはない。

素材1火の石、素材2光のカケラを使ってカスタムする場合

STEP 1 発生確率Aによって、特殊効果1に素材1の素材効果がつくかどうかが判定

チンクエディアの発生確率Aは25%
火の石の素材効果aは火属性＋、素材効果bは会心
（火属性＋がつく確率は20%、会心がつく確率は80%）

どの特殊効果がつくかの判定は、素材1つのときとまったく同じだ。25%の確率で特殊効果1の欄に「火属性＋」か「会心」のどちらかがつき、25%の確率を満たせなかった場合は、特殊効果1の欄に変化はない。

STEP 2 発生確率Bによって、特殊効果2に素材2の素材効果がつくかどうかが判定

チンクエディアの発生確率Bは45%
光のカケラの素材効果aは光属性、素材効果bはなし
（光属性がつく確率は50%）

45%の確率で、特殊効果2の欄に光のカケラの素材効果がつく。ただし、光のカケラの素材効果bはないので、何もつかないこともあるのだ。

最終STEP アビリティの欄に何がつくかが、武器と素材の相性で決まる

チンクエディアの素材相性は3
素材1火の石の武器相性は2
素材2光のカケラの武器相性は1

数字の組み合わせ
3・2・1

3・2・1の組み合わせに該当するアビリティは、「落下お宝増加」。素材を選ぶ順番を変えないかぎり、必ずこのアビリティがつくのだ。ちなみに素材の順番を入れ替えると、組み合わせは3・1・2となり、「マヒ防御」が付加される。

カスタムのポイント

- 素材を2つ使ったときだけ特殊効果2に効果がつく。特殊効果2を上書きしたくなければ素材を1つにしよう。
- 武器を1回カスタムするごとに発生確率が両方とも10%低下し（最低1%まで）、素材相性の数字が3>2>1>0と1段階下がる。これを利用すれば、素材相性の数値が低いときのみつけられるアビリティ付加も狙える。
- アビリティは数字の組み合わせさえあっていれば必ずつく。最初のカスタムではアビリティを優先してつけ、2回目以降にアビリティを上書きしないように特殊効果をつけていくといい。

カスタムに関連する情報をチェック

武器および素材のカスタムに関係する要素と、相性の組み合わせで付加されるアビリティのパターンを一挙に公開する。武器と素材の相性や、素材が秘めている効果の確認などに役立ててほしい。

武器は主に武器屋で買うか宝箱から手に入り、素材は採掘オブジェや敵から手に入るものが多い。本書のデータページで入手方法を確認して、必要なものを集めていこう。ちなみに、武器相性が4の素材はなかなか入手できない。手に入れた場合は、強力な武器のカスタム用に温存しておくのが得策だ。

カスタムに関連する武器データ（並びは攻撃力順。特殊効果とアビリティは初期状態のもの）

AとB	Aは発生確率A、Bは発生確率Bのパーセンテージを示し、この値が0の武器には特殊効果を付加できない。
相	素材相性の数値を示す。

ルカの武器

詳細は ▶P.287

武器名	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	A	B	相
落ちていた棒	なし	なし	なし	100	100	4
気持ちのいい剣	治癒＋	治癒＋＋	なし	0	0	0
すごい切れ味丸	尖鋭＋	会心	なし	0	0	0
ブロードソード	経験値	なし	なし	95	95	2
ハヤブサの剣	軽量化＋＋	なし	なし	0	0	0
ピヨピヨ吸血の剣	ピヨ＋	吸血	なし	0	0	0
オブシディアン	闇属性＋	なし	リラックス	50	40	0
スティールソード	なし	なし	なし	90	90	3
ヒートソード	火属性＋	なし	なし	30	20	3
戦士養成剣	なまくら＋＋	経験値	能力衰退	0	0	0
ディフェンダー	なし	なし	踏ん張り	85	85	0
量産品の剣	なし	なし	なし	0	0	0
アースブレード	土属性＋＋	なし	なし	25	45	2
牛刀	なまくら	なし	なし	0	0	0
グレートソード	なし	なし	なし	80	80	1
デッキブラシ	なし	なし	イダテン	100	100	4
岩斬剣	尖鋭＋	なし	なし	0	0	0
ルーンブレード	なし	なし	なし	70	70	2
フレイムソード	火属性＋	なし	なし	30	35	2
グリムソード	なし	なし	なし	65	65	4
先祖伝来の剣	豪華＋	なし	なし	0	0	0
ミスリルソード	光属性	なし	早口詠唱	40	35	0
イヤーソード	なし	なし	なし	60	60	1
アサルトソード	風属性	なし	なし	60	60	1
光剣ワルキューレ	光属性＋＋	なし	リジェネ	45	25	3
ボルテックソード	風属性＋	なし	なし	30	40	3
妖しく光る剣	ガルド＋	なし	能力衰退	0	0	0
魔剣ネビリム	吸血＋	闇属性＋＋	術抵抗	20	45	1
SD	火属性＋＋	なし	会心の心得	50	25	4
エターナルソード	豪華＋＋	なし	コンボ追加	40	30	0
ドラゴンキラー	なし	なし	なし	40	40	2

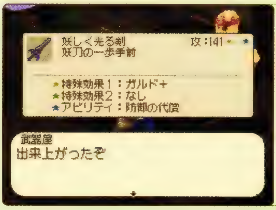
イリアの武器

詳細は ▶P.289

武器名	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	A	B	相
リボルバーSA	なし	なし	なし	100	100	3
護身用の銃	なし	なし	なし	0	0	0
旧式の銃	なまくら＋＋	なし	なし	0	0	0
メンテが簡単な銃	なし	なし	コンボ追加	0	0	0
リボルバーDA	ピヨ	なし	なし	95	95	2
競技用の銃	会心	なし	なし	0	0	0
形見の銃	なまくら	なし	なし	0	0	0
ファウストマグ	闇属性	なし	コンボ追加	40	45	4
軍用拳銃	尖鋭＋	なし	なし	0	0	0
オートマカスタム	ガルド	なし	なし	90	90	1
ブリッツトリガー	風属性	なし	会心の心得	50	25	2
クィックワーカー	風属性＋	なし	敏捷上昇	35	30	0
エージェントの銃	軽量化	なし	なし	0	0	0
ピースキーパー	光属性	なし	黄金の手	30	35	1
オートマハイパー	なし	なし	なし	85	85	4
フロードマグ	水属性＋	なし	なし	40	35	3
闘士の銃	豪華＋	なし	なし	0	0	0
デザートペリアル	土属性＋	なし	技威力上昇	35	20	2
スタンダードマグ	なし	なし	なし	80	80	4
インサイダー	尖鋭	会心	なし	0	0	0
ボルテックマグ	風属性＋	なし	なし	40	35	1
ピットスィーパー	土属性	なし	コンボ追加	20	45	0
オートマグ	なし	なし	なし	70	70	1
バンパイアキラー	光属性	吸魂＋	なし	0	0	0
バイパーマグ	なし	なし	なし	65	65	3
パニッシャー	光属性＋	なし	なし	35	30	4
テキサスブレイズ	なし	なし	なし	60	60	3
ビリーズレガシー	闇属性＋	なし	危険の報酬	25	45	0
ブリザードマグ	水属性＋＋	なし	なし	60	60	2
レンドバスター	なし	なし	術抵抗	50	25	4
ドレッドトリガー	なし	なし	なし	40	40	3

TOPICS クエスト限定の武器もカスタム可能

クエストには特定の武器を装備して、目的地で戦ってくるという目的のものがある(P.201)。それらの武器はクエストをクリアしないかぎり装備していられるし、カスタマイズも可能だ。ただし、どれも発生確率が0%なので特殊効果は付加できず、素材相性も0のため強力なアビリティはつけられない。もともと弱体化のアビリティがついているものを別のアビリティに上書きして、弱体化を軽減できる程度と覚えておこう。



弱くなるだけのアビリティは、「防御の代償」に上書きするのがオススメ。

スパーダの武器

詳細は ▶P.291

武器名	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	A	B	相
アカバネソード	なし	なし	なし	100	100	4
模造刀	なまくら	経験値	なし	0	0	0
見掛け倒しの剣	なまくら++	ガルド	能力衰退	0	0	0
ブレード	会心	なし	なし	95	95	2
贈答用の剣	なし	なし	なし	0	0	0
儀式用の剣	豪華+	なし	なし	0	0	0
剣舞用の剣	軽量化++	なし	なし	0	0	0
サーベル	なし	なし	なし	90	90	1
ウィンドレイピア	風属性	なし	ダッシュ	35	30	4
新素材製の剣	経験値+	なし	なし	0	0	0
ファイアブレード	火属性+	なし	なし	40	45	0
カッツバルゲル	闇属性	なし	HP上昇	50	25	3
ファルシオン	尖鋭	なし	なし	85	85	4
セイントレイピア	光属性	なし	リラックス	30	35	0
美しい刃文の刀	吸血	なし	なし	0	0	0
ルーンレイピア	なし	なし	なし	80	80	2
古代王朝の遺品	ガルド++	治癒++	なし	0	0	0
ヴォーパルソード	水属性+	なし	術抵抗	40	35	4
チンクエディア	水属性+	なし	なし	20	45	3
ムラマサ	闇属性+	なし	攻撃の代償	35	30	1
デュエルブレード	なし	なし	なし	70	70	2
雌雄一対の剣	土属性++	風属性++	TPの代償	0	0	0
オサフネ	なし	なし	なし	65	65	0
シデン	風属性+	なし	なし	35	20	1
虹の剣	ガルド	経験値	なし	0	0	0
ビームサーベル	光属性+	なし	吸い上げ	50	25	3
アンスウェラー	なし	なし	なし	60	60	1
フランベルジュ	火属性+	なし	なし	60	60	2
ライトニングS	風属性+	なし	なし	35	30	0
レーヴァンテイン	なし	なし	会心の心得	25	45	3
クサナギノツルギ	なし	なし	なし	40	40	0

アンジュの武器

詳細は ▶P.293

武器名	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	A	B	相
ダガー	なし	なし	なし	100	100	2
くだものナイフ	なし	なし	なし	0	0	0
ブッチャーナイフ	なし	なし	なし	0	0	0
ナイフ	軽量化	なし	なし	95	95	1
ブレイズダガー	火属性+	なし	なし	50	40	1
ヒゴノカミ	尖鋭	なし	なし	0	0	0
バタフライナイフ	風属性	なし	毒防御	30	20	3
ジャックナイフ	軽量化++	なし	なし	0	0	0
骨董品の短刀	なまくら++	毒	技威力低下	0	0	0
クリス	なし	なし	癒しの翼	90	90	4
宝石柄のナイフ	豪華+	なし	なし	0	0	0
グラディウス	なし	なし	なし	85	85	0
ブラストエッジ	火属性	なし	なし	45	25	2
破魔の短刀	光属性++	なし	なし	0	0	0
クラッシュダガー	土属性	なし	踏ん張り	40	35	4
旋風	風属性	軽量化++	なし	30	35	1
スティレット	なし	なし	なし	80	80	3
封印されし短刀	封印	なし	なし	0	0	0
ドミニオンダガー	光属性+	なし	なし	35	30	4
ブリザードダガー	水属性	なし	なし	60	60	0
アトラスエッジ	土属性+	なし	なし	20	45	3
ダーク	なし	なし	なし	70	70	2
名匠の傑作品	尖鋭+	なし	なし	0	0	0
ククリ	なし	なし	なし	65	65	4
隕鉄製のナイフ	ピヨ	なし	踏ん張り	0	0	0
イビルハンター	光属性+	なし	なし	25	45	1
ロンデル	なし	なし	なし	60	60	0
如水	会心	水属性	会心の心得	60	60	3
ディバインエッジ	光属性+	なし	なし	50	40	2
流星	尖鋭++	会心++	なし	30	20	0
セントトレーサー	なし	なし	なし	40	40	2

リカルドの武器

詳細は ▶P.295

武器名	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	A	B	相
ライフル	なし	なし	なし	100	100	2
低射程のライフル	なし	なし	ハンデ	0	0	0
古臭いライフル	なまくら	なし	なし	0	0	0
ハンターライフル	なし	なし	落下お宝増加	95	95	4
手製のライフル	なし	なし	ルアー	0	0	0
ポーチャーバレル	会心	なし	なし	0	0	0
ビッグマーシャル	なし	なし	なし	90	90	1
門番のライフル	豪華+	なし	なし	0	0	0
スチームライフル	火属性	なし	なし	30	20	0
ブラッドカービン	闇属性	なし	なし	40	35	2
ファイアライフル	火属性	なし	なし	60	60	3
スマートハンター	風属性	なし	玄人の鍛錬	25	45	4
ガーランド	ピヨ	なし	なし	85	85	3
用心棒のライフル	経験値	なし	なし	0	0	0
アクアガンナー	水属性	なし	なし	30	35	0
銃士のライフル	封印+	なし	なし	0	0	0
アサルトライフル	なし	なし	なし	80	80	3
コマンダーバレル	尖鋭+	なし	なし	0	0	0
マスターライフル	なし	なし	なし	70	70	1
ストームバレル	風属性	なし	なし	50	25	1
フレイムガンナー	火属性+	なし	なし	30	35	3
アンチマテリアル	なし	なし	なし	65	65	4
フリーズカービン	水属性+	なし	なし	40	35	2
反逆者の遺志	吸血	吸魂+	なし	0	0	0
ヘルスナイパー	闇属性	なし	マタギの遠目	45	25	2
ドワーベンアーム	土属性	なし	なし	20	45	4
APライフル	なし	なし	なし	60	60	0
レッドレクイエム	闇属性+	なし	なし	60	60	1
ナイトメアバレル	闇属性++	なし	技威力低下	0	0	0
シルバーガンナー	経験値	なし	なし	35	30	0
エレメントバレル	なし	なし	なし	40	40	4

エルマーナの武器

詳細は ▶P.298

武器名	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	A	B	相
拳奴の籠手	なし	なし	アサルト延長	0	0	0
レザーアームズ	なし	なし	なし	100	100	1
リベットナックル	ピヨ	なし	なし	0	0	0
ふわふわグローブ	治癒	なし	技威力低下	0	0	0
ラッシュアームズ	尖鋭	なし	コンボ追加	0	0	0
ファイアアームズ	火属性	なし	なし	20	45	4
アニマルパンチ	マヒ	なし	攻撃の代償	0	0	0
レザーナックル	なし	なし	痛恨の回避	95	95	2
チャンプフィスト	豪華+	なし	なし	0	0	0
ダークナックル	吸血	闇属性	なし	30	40	2
膂力発揮の籠手	経験値	なし	なし	0	0	0
ブロンズアームズ	なし	なし	なし	90	90	2
ブラストナックル	火属性	なし	なし	30	40	3
ヘビーパンチャー	ピヨ+	なし	なし	0	0	0
クリスタルグラブ	土属性	なし	知性上昇	30	35	3
アイアンアームズ	なし	なし	コンボ追加	85	85	3
ウィンドナックル	風属性	なし	なし	20	45	3
マリンフィスト	水属性+	なし	TP上昇	30	35	4
鬼殺しの籠手	会心+	なし	なし	0	0	0
ニードルアームズ	なし	なし	なし	80	80	0
スローネフィスト	光属性	なし	なし	35	30	1
ミスリルアームズ	光属性	なし	防御上昇	45	25	2
アイスナックル	水属性+	なし	なし	20	45	0
デモンズフィスト	吸魂	闇属性+	なし	50	25	4
チェインアームズ	なし	なし	なし	70	70	1
クエイクナックル	土属性++	なし	なし	0	0	0
スタデッドグラブ	なし	なし	会心の心得	65	65	0
パワーアームズ	なし	なし	なし	60	60	0
ベアナックル	毒++	土属性	なし	60	60	4
スターブレイカー	なし	なし	威圧	30	40	1
グレートフッカー	なし	なし	なし	40	40	1

素材の効果一覧(並びはストックされる順番)

素材効果と可能性	素材効果名の右にあるパーセンテージは、特殊効果が付加されることが決定した際に選ばれる確率を示す。
相性	武器相性の数値を示す。

素材名	素材効果aと確率		素材効果bと確率		相性
ありふれた石ころ	なし	50%	なし	50%	0
ポイズンパウダー	毒	50%	なし	50%	1
ポイズンムース	毒+	20%	毒	80%	2
ポイズンジェル	毒++	5%	毒+	95%	3
パラライパウダー	マヒ	50%	なし	50%	1
パラライムース	マヒ+	20%	マヒ	80%	2
パラライジェル	マヒ++	5%	マヒ+	95%	3
ストーンパウダー	石化	50%	なし	50%	1
ストーンムース	石化+	20%	石化	80%	2
ストーンジェル	石化++	5%	石化+	95%	3
サイレスパウダー	封印	50%	なし	50%	1
サイレスムース	封印+	20%	封印	80%	2
サイレスジェル	封印++	5%	封印+	95%	3
ピヨパウダー	ピヨ	50%	なし	50%	1
ピヨムース	ピヨ+	20%	ピヨ	80%	2
ピヨジェル	ピヨ++	5%	ピヨ+	95%	3
火のカケラ	火属性	50%	なし	50%	1
火の石	火属性+	20%	会心	80%	2
火の結晶	火属性++	5%	会心+	95%	3
水のカケラ	水属性	50%	なし	50%	1
水の石	水属性+	20%	治癒	80%	2
水の結晶	水属性++	5%	治癒+	95%	3

素材名	素材効果aと確率		素材効果bと確率		相性
土のカケラ	土属性	50%	なし	50%	1
土の石	土属性+	20%	なまくら	80%	2
土の結晶	土属性++	5%	なまくら+	95%	3
風のカケラ	風属性	50%	なし	50%	1
風の石	風属性+	20%	軽量化	80%	2
風の結晶	風属性++	5%	軽量化+	95%	3
光のカケラ	光属性	50%	なし	50%	1
光の石	光属性+	20%	豪華	80%	2
光の結晶	光属性++	5%	豪華+	95%	3
闇のカケラ	闇属性	50%	なし	50%	1
闇の石	闇属性+	20%	なし	80%	2
闇の結晶	闇属性++	5%	吸魂	95%	3
純白金石	吸血++	10%	尖鋭+	90%	4
聖銀鉱石	吸魂++	10%	ガルド+	90%	4
妖鉱石	尖鋭++	10%	経験値+	90%	4
鬼面石	なまくら++	10%	吸血	90%	4
蛍輝石	会心++	10%	尖鋭	90%	4
淡輝岩	治癒++	10%	なし	90%	4
神武鉱石	豪華++	10%	吸血+	90%	4
魔素鉱石	軽量化++	10%	ガルド	90%	4
レグヌニウム	ガルド++	10%	経験値	90%	4
ガラム超硬石	経験値++	10%	吸魂+	90%	4

素材相性と武器相性の組み合わせによる付加アビリティ(ーの場合は変化がない)

武器の素材相性	素材1の武器相性	素材2の武器相性	付加されるアビリティ
0	0	0	ー
0	0	1	能力衰退
0	0	2	ー
0	0	3	ー
0	0	4	幸運の代償
0	1	0	ー
0	1	1	ー
0	1	2	術威力低下
0	1	3	ー
0	1	4	ー
0	2	0	防御の代償
0	2	1	ー
0	2	2	敏捷の代償
0	2	3	ー
0	2	4	ー
0	3	0	ー
0	3	1	TPの代償
0	3	2	ー
0	3	3	ー
0	3	4	ー
0	4	0	ー
0	4	1	技威力低下
0	4	2	ー
0	4	3	ー
0	4	4	ー
1	0	0	ー
1	0	1	ー
1	0	2	攻撃の代償
1	0	3	ー
1	0	4	ー
1	1	0	跳躍前
1	1	1	ー

武器の素材相性	素材1の武器相性	素材2の武器相性	付加されるアビリティ
1	1	2	癒しの翼
1	1	3	ー
1	1	4	敏捷上昇
1	2	0	ー
1	2	1	気配消し
1	2	2	ー
1	2	3	落下お金増加
1	2	4	知性上昇
1	3	0	知性の代償
1	3	1	ー
1	3	2	術の心得
1	3	3	ー
1	3	4	ー
1	4	0	HPの代償
1	4	1	ー
1	4	2	玄人の鍛錬
1	4	3	HP上昇
1	4	4	ー
2	0	0	ー
2	0	1	ー
2	0	2	マタギの遠目
2	0	3	エスケープ
2	0	4	ー
2	1	0	ー
2	1	1	マタギの嗅覚
2	1	2	イダテン
2	1	3	マタギの知恵
2	1	4	ジャンプ
2	2	0	ー
2	2	1	黄金の手
2	2	2	TP上昇
2	2	3	ルアー

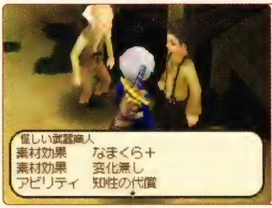
武器の素材相性	素材1の武器相性	素材2の武器相性	付加されるアビリティ
2	2	4	陽動行軍
2	3	0	ー
2	3	1	ダッシュ
2	3	2	踏ん張り
2	3	3	アサルト延長
2	3	4	技威力上昇
2	4	0	ー
2	4	1	TP節約
2	4	2	悟り
2	4	3	石化防御
2	4	4	武器の達人
3	0	0	ー
3	0	1	ー
3	0	2	ー
3	0	3	ー
3	0	4	攻撃上昇
3	1	0	ー
3	1	1	早口詠唱
3	1	2	マヒ防御
3	1	3	絆追加
3	1	4	コンボ追加2
3	2	0	ー
3	2	1	落下お宝増加
3	2	2	打撃抵抗
3	2	3	石化防御
3	2	4	毒の耐性
3	3	0	ー
3	3	1	会心の心得
3	3	2	痛恨の回避
3	3	3	業師の技法
3	3	4	跳躍後
3	4	0	踏ん張り2

武器の素材相性	素材1の武器相性	素材2の武器相性	付加されるアビリティ
3	4	1	ー
3	4	2	リジェネ
3	4	3	術威力上昇
3	4	4	HP上昇
4	0	0	ー
4	0	1	技の心得
4	0	2	幸運上昇
4	0	3	踏ん張り3
4	0	4	危険の報酬
4	1	0	圧縮詠唱
4	1	1	コンボ追加
4	1	2	コンボ追加3
4	1	3	封印防御
4	1	4	高速詠唱
4	2	0	ー
4	2	1	吸い上げ
4	2	2	マタギの経験
4	2	3	毒防御
4	2	4	威圧
4	3	0	アサルト強化
4	3	1	スニーキング
4	3	2	踏ん張り4
4	3	3	グミの達人
4	3	4	能力増幅
4	4	0	ボーナス
4	4	1	リラックス
4	4	2	コンボ追加4
4	4	3	防御上昇
4	4	4	古語詠唱

特殊効果の詳細を確認しよう

特殊効果には状態異常を与えるもの、属性がつくものなどがあり、これらの効果は基本的に通常攻撃(P.055)にのみに発揮される。たとえば「石化」の特殊効果をつけて技を繰り出しても、敵を石化させることはできないのだ。術・技をメインに戦うキャラクターの武器には、「軽量化」や「ガルド」などをつけていこう。なお、特殊効果が発生する確率にはキャラクターごとに決まった補正(P.075)がかかる。

名前のあとについている+の数が多いほど、効果が高いのだ。



弱くなる効果のものもある。強力な武器につけないように注意。

特殊効果一覧(赤い文字はオススメの効果を表す)

売却 その特殊効果がついている場合、売却時の価格がこの倍率になるという意味。

特殊効果	売却	解説
毒	1.5倍	通常攻撃時に5%の確率で毒状態にする
毒+	2倍	通常攻撃時に10%の確率で毒状態にする
毒++	3倍	通常攻撃時に20%の確率で毒状態にする
マヒ	1.5倍	通常攻撃時に5%の確率でマヒ状態にする
マヒ+	2倍	通常攻撃時に10%の確率でマヒ状態にする
マヒ++	3倍	通常攻撃時に20%の確率でマヒ状態にする
石化	1.5倍	通常攻撃時に1%の確率で石化状態にする
石化+	2倍	通常攻撃時に2%の確率で石化状態にする
石化++	3倍	通常攻撃時に4%の確率で石化状態にする
封印	1.5倍	通常攻撃時に5%の確率で封印状態にする
封印+	2倍	通常攻撃時に10%の確率で封印状態にする
封印++	3倍	通常攻撃時に20%の確率で封印状態にする
ピヨ	1.5倍	通常攻撃時に3%の確率で気絶状態にする
ピヨ+	2倍	通常攻撃時に6%の確率で気絶状態にする
ピヨ++	3倍	通常攻撃時に10%の確率で気絶状態にする
火属性	1.5倍	通常攻撃に火属性をつける
火属性+	2倍	通常攻撃に火属性(効果2乗)をつける(P.065)
火属性++	3倍	通常攻撃に火属性(効果3乗)をつける
水属性	1.5倍	通常攻撃に水属性をつける
水属性+	2倍	通常攻撃に水属性(効果2乗)をつける
水属性++	3倍	通常攻撃に水属性(効果3乗)をつける
土属性	1.5倍	通常攻撃に土属性をつける
土属性+	2倍	通常攻撃に土属性(効果2乗)をつける
土属性++	3倍	通常攻撃に土属性(効果3乗)をつける
風属性	1.5倍	通常攻撃に風属性をつける
風属性+	2倍	通常攻撃に風属性(効果2乗)をつける
風属性++	3倍	通常攻撃に風属性(効果3乗)をつける
光属性	1.5倍	通常攻撃に光属性をつける
光属性+	2倍	通常攻撃に光属性(効果2乗)をつける
光属性++	3倍	通常攻撃に光属性(効果3乗)をつける
闇属性	1.5倍	通常攻撃に闇属性をつける
闇属性+	2倍	通常攻撃に闇属性(効果2乗)をつける

特殊効果	売却	解説
闇属性++	3倍	通常攻撃に闇属性(効果3乗)をつける
吸血	2倍	通常攻撃1ヒットにつき、Hpが1回復
吸血+	3倍	通常攻撃1ヒットにつき、Hpが2回復
吸血++	5倍	通常攻撃1ヒットにつき、Hpが3回復
吸魂	2倍	通常攻撃1ヒットにつき、Tpが1回復
吸魂+	3倍	通常攻撃1ヒットにつき、Tpが2回復
吸魂++	5倍	通常攻撃1ヒットにつき、Tpが3回復
尖鋭	2倍	与えるダメージが5%アップ
尖鋭+	3倍	与えるダメージが10%アップ
尖鋭++	5倍	与えるダメージが20%アップ
なまくら	0.6倍	与えるダメージが20%ダウン
なまくら+	0.3倍	与えるダメージが40%ダウン
なまくら++	0.1倍	与えるダメージが80%ダウン
会心	2倍	クリティカルヒットの発生率が5%アップ
会心+	3倍	クリティカルヒットの発生率が10%アップ
会心++	5倍	クリティカルヒットの発生率が20%アップ
治癒	2倍	通常攻撃を当てた相手のHpが5%回復
治癒+	3倍	通常攻撃を当てた相手のHpが10%回復
治癒++	5倍	通常攻撃を当てた相手のHpが20%回復
豪華	4倍	売却するときの値段が大幅にアップ
豪華+	8倍	売却するときの値段が大幅にアップ
豪華++	16倍	売却するときの値段が大幅にアップ
軽量化	2倍	戦闘中の移動速度が20%アップ
軽量化+	3倍	戦闘中の移動速度が30%アップ
軽量化++	5倍	戦闘中の移動速度が40%アップ
ガルド	2倍	戦闘勝利時の獲得ガルドが10%アップ
ガルド+	3倍	戦闘勝利時の獲得ガルドが20%アップ
ガルド++	5倍	戦闘勝利時の獲得ガルドが40%アップ
経験値	2倍	戦闘勝利時の獲得EXPが10%アップ
経験値+	3倍	戦闘勝利時の獲得EXPが20%アップ
経験値++	5倍	戦闘勝利時の獲得EXPが40%アップ

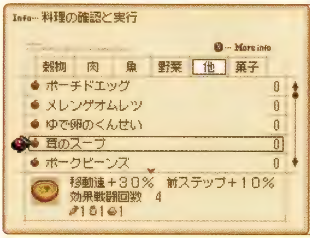
UTILIZE THE COOKING

料理を活用する

食べたキャラクターの能力を一時的に高める料理。効果は何度か戦闘するとなくなってしまうものの、パラメータが格段に高まったり、採掘が成功しやすくなる、獲得できるEXPやガルドが増えるなど、利用価値は高い。

系統ごとに効果も変わる

料理には6つの系統があり、系統ごとにある程度効果が決まっている。穀物なら最大Hpや防御を高める、菓子なら獲得できるEXPやSPを増やす、といった具合だ。まずは系統ごとにどんな効果があるのかをつかんでおこう。そうすれば、強敵と戦う前には穀物を食べ、レベルを上げたいときは菓子を食べるといったように、状況に応じて何を食べればいいのかをすぐに判断できるようになる。



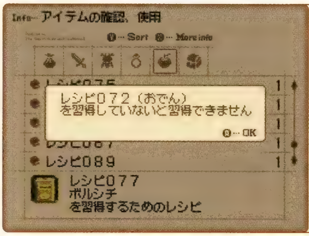
複数の効果を備えるものもある。料理を選んでXボタンを押し、詳細を確認しよう。

料理の系統

系統と主な料理	主な効果
穀物	●最大Hpを高める ●物理防御、術防御を高める ●アサルトが届く距離や威力を強化する ●敵がドロップしたものを拾いやすくなる ●敵がガルドを多く落としたり、アイテムを落としやすくなる
肉	●攻撃を高める ●物理攻撃で受けるダメージを軽減 ●技の威力を高める ●毒、マヒ、石化、封印の状態異常を防ぐ
魚	●知性を高める ●術攻撃で受けるダメージを軽減 ●術・技の消費Tpを下げる ●術の威力を高める ●戦闘中HpやTpが自動で回復するようになる
野菜	●最大Tpを高める ●術の詠唱時間を短縮する ●採掘オブジェを発見しやすくなる ●採掘が成功しやすくなる ●採掘でレアなアイテムを入手しやすくなる
他	●敏捷を高める ●戦闘中の移動速度を速める ●前ステップやバックステップの距離が延びる ●敵シンボルが発生しにくくなる ●敵シンボルがパーティから逃げていきやすくなる
菓子	●幸運を高める ●術・技使用時の獲得熟練度が増える ●戦闘勝利時の獲得ガルドが増える ●戦闘勝利時の獲得SPが増える ●戦闘勝利時の獲得EXPが増える

レシピを手に入れて料理のレパートリーを増やそう

料理は全部で100種類あるが、最初から作れる料理は各系統ごとに1種類、つまり6種類しかない。残りの94種類を作れるようにするには、レシピを手に入れて作り方を覚えていくしかないのだ。レシピは基本的に、ストーリー進行上必ず訪れるダンジョンの宝箱か、ギルドでグレードと交換することで手に入る。手に入れたらメニューの「アイテム」からすぐに使って、あらたな料理を作れるようになろう。

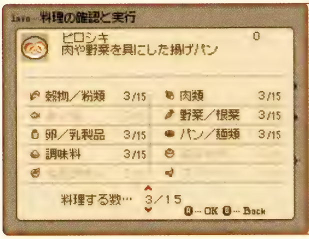


別のレシピがないと覚えられないものもある。必要なレシピを入手したら再挑戦だ。

食材を買い集めて料理を作ろう

料理を作るための食材は、街の道具屋から購入できる。食材は10種類あり、料理ごとに必要な種類と数が違うのだ。値段はどれも安いので、10種類とも数多く持っておき、どんな料理でも必要に応じてすぐに作れるように備えておこう。

なお、食材、料理ともに15個までしか持てない。ダンジョンに行く前には、よく使う料理を15個作り、さらに作った分の食材を補充しておくといい。



必要な食材は料理を作る際に表示される。数さえあればまとめて作ることも可能だ。

街で売っている食材

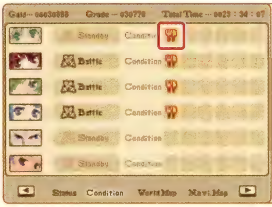
種類	値段	レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
穀物／粉類	2	●	●	●	●	●	●	●
肉類	8	●			●		●	●
魚介類	4	●	●	●	●	●	●	
野菜／根菜	4	●	●	●		●	●	●
卵／乳製品	3	●	●		●		●	
パン／麺類	2	●	●		●		●	●
調味料	8	●	●		●	●	●	●
高級食材	40	●				●	●	
高級調味料	80	●				●	●	
フルーツ	20		●			●	●	●

料理を食べるときの注意点

料理は移動中に、メニューの「アイテム」か「料理」から使えば食べられる。このとき1人何個でも食べられるが、効果は重複しないことに注意してほしい。3種類の料理を一気に食べさせても、効果が発揮されるのは最後に食べたものだけなのだ。

また、料理はどれも一定回数戦闘すると効果がなくなる。1回しか効果を発揮しないものもあるので、効果が続いているかを下画面でチェックしよう。

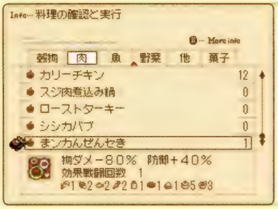
現在食べている料理の効果は、「ステータス」で確認可能。



下画面のこのアイコンが、料理の効果が続いていることを示す。

TOPICS 幻のレシピを手に入れよう

各系統ごとに1種類ずつ、イベントを発生させないと手に入らない幻のレシピがある(P.284)。幻のレシピのイベントは、各系統のレシピを10種類以上覚えなければ開始できないので、ギルドで交換しなければ手に入らないレシピも積極的に集めていこう。幻のレシピで作れる料理はどれも驚異的な効果を秘めており、作れるようになれば冒険がグッと楽になる。イベントの発生条件を満たして、必ず手に入れておきたい。



特に役立つのが、ダメージを大幅に軽減できるマンカんぜんせき。

レシピのコンプリートをめざせ!

レシピから覚えられる料理と必要な食材、効果を紹介する。入手方法がわかるページも掲載するので、これを参考にレシピを集めていこう。なお、レシピは全部で100種類あり、それぞれに番号が割り振られている。入手時はレシピ002といった番号つきのアイテムとしてストックされ、そのレシピを使えば番号に対応した料理の作り方を覚えるのだ。

メニューの「アイテム」でレシピを見れば覚えられる料理がわかる。

料理レシピ一覧（並びはレシピ番号の順番）

効果戦闘回数	その料理の効果が継続する戦闘の回数を示す。
上昇絆	ここに1とある料理を食べていて、戦闘中に絆が上がる行動をとると、本来の上昇値に1加算される。
必要なレシピ	そのレシピを覚えるのに必要な、別のレシピの番号を示す。

系統	レシピ番号	料理名	売値	必要な食材と数										効果	効果戦闘回数	上昇絆	入手方法	必要なレシピ
				穀物／粉類	肉類	魚介類	野菜／根菜	卵／乳製品	パン／麺類	調味料	高級食材	高級調味料	フルーツ					
穀物	001	あげパン	3	1										●最大Hp15%アップ	6	—	最初から	—
	002	トルティーヤ	5	2										●最大Hp20%アップ	4	—	宝 ▶P.118	—
	003	ホットドッグ	25		1				1	1				●物理防御、術防御10%アップ	5	—	ギルド ▶P.114	—
	004	豆スープ	15	1						1				●物理防御、術防御10%アップ	5	—	宝 ▶P.130	—
	005	スコーン	12	1				2						●最大Hp10%アップ ●物理防御、術防御5%アップ	4	—	ギルド ▶P.114	—
	006	オイルパスタ	15						1	1				●最大Hp20%アップ ●物理防御、術防御5%アップ	1	—	宝 ▶P.146	—
	007	サンドイッチ	12				1	1	1					●物理防御、術防御10%アップ	5	—	ギルド ▶P.122	—
	008	キャビアカナッペ	80						2	1	1			●最大Hp40%アップ	3	—	宝 ▶P.152	007
	009	クリームパスタ	20					1	1	1				●物理防御、術防御25%アップ	4	—	ギルド ▶P.138	006 058
	010	ヤキソバ	30		1		1		1	1				●アサルトの届く距離が2倍になる	7	—	宝 ▶P.166	003
	011	オムライス	35	1	1		1	1		1				●敵がドロップしたものを遠くから回収できる	8	—	ギルド ▶P.144	067
	012	お好み焼き	45	1	1	1	1	1		1				●敵がドロップするガルドの量が1.3倍	8	—	宝 ▶P.170	010
	013	いものコロッケ	15	1			1	1	1					●敵がアイテムをドロップする確率1.3倍	7	—	ギルド ▶P.150	054 057
	014	ジャンバラヤ	40	3	1		1			1				●最大Hp15%アップ ●アサルトの威力が1.5倍	5	—	宝 ▶P.180	011 012
	015	ピッツア	50	1	1	1	1	2		1				●アサルトの威力が1.5倍 ●敵がアイテムをドロップする確率1.3倍	4	—	ギルド ▶P.164	002 076
	016	クリームコロッケ	95	1			1	2	1	1	1			●敵がドロップしたものを遠くから回収できる ●アサルトの威力が1.5倍	4	—	宝 ▶P.180	013 073
	017	ソバ	90						2	2	1			●アサルトの届く距離が2倍になる ●敵がドロップするガルドの量が1.3倍	7	—	ギルド ▶P.174	009
	018	パエリヤ	45	2		2	2			1				●アサルトの威力が1.5倍 ●アサルトの届く距離が2倍になる	7	—	宝 ▶P.184	014
	019	お粥	65	1							1			●敵がドロップするガルドの量が1.3倍 ●敵がアイテムをドロップする確率1.3倍	3	—	ギルド ▶P.174	017

系統	レシピ番号	料理名	売値	必要な食材と数 穀物／粉類	肉類	魚介類	野菜／根菜	卵／乳製品	パン／麺類	調味料	高級食材	高級調味料	フルーツ	効果	効果戦闘回数	上昇絆	入手方法	必要なレシピ
穀物	020	マーボカレー	400	3	1		1			1	2	2		●敵がドロップするガルドの量が1.3倍 ●戦闘勝利時の獲得ガルド40%アップ	9	—	幻のレシピ ▶P.284	—
肉	021	干し肉	25		2									●攻撃5%アップ	3	—	最初から	—
肉	022	肉のソテー	35		2			1		1				●物理攻撃のダメージを15%軽減	3	—	宝 ▶P.124	—
肉	023	肉のくんせい	25		2									●技の威力10%アップ	3	—	ギルド ▶P.114	—
肉	024	鳥骨スープ	35		2					1				●攻撃30%アップ	1	—	宝 ▶P.146	—
肉	025	ミートラビオリ	25		1				1	1				●物理攻撃のダメージを20%軽減 ●毒状態にならない	3	—	ギルド ▶P.122	—
肉	026	肉の塩釜焼き	40		1			1		2				●技の威力10%アップ ●マヒ状態にならない	5	—	宝 ▶P.152	022 041
肉	027	肉まん	30	1	1		1			1				●石化状態にならない ●毒状態にならない	5	—	ギルド ▶P.138	025
肉	028	ミートローフ	45		2			1	1	1				●攻撃20%アップ ●封印状態にならない	6	—	宝 ▶P.170	042
肉	029	フィレステーキ	145		2						2			●石化状態にならない ●マヒ状態にならない	7	—	ギルド ▶P.144	026 027
肉	030	カリーチキン	160	1	2		1			1		1		●物理攻撃のダメージを20%軽減 ●攻撃20%アップ	5	—	宝 ▶P.180	039 070
肉	031	スジ肉煮込み鍋	60		2		2			2				●技の威力20%アップ ●マヒ状態にならない	7	—	ギルド ▶P.150	026 028
肉	032	ローストターキー	87	1	2		1			2			1	●技の威力30%アップ ●石化状態にならない	4	—	宝 ▶P.184	029
肉	033	シシカバブ	170		2					2		1		●攻撃30%アップ ●術攻撃のダメージを30%軽減	4	—	ギルド ▶P.164	031
肉	034	まンカんぜんせき	730	1	2	2	2	1	1	1	5	3		●物理攻撃のダメージを80%軽減 ●防御40%アップ	1	—	幻のレシピ ▶P.284	—
魚	035	干し魚	12			2								●知性25%アップ	6	—	最初から	—
魚	036	魚のフリット	14	1		1		1						●知性35%アップ	4	—	宝 ▶P.118	—
魚	037	魚のくんせい	12			2								●術攻撃のダメージを30%軽減	3	—	ギルド ▶P.114	—
魚	038	魚のパイ	10	1		1								●術攻撃のダメージを50%軽減	7	—	宝 ▶P.140	—
魚	039	カリーシュリンプ	145	1		1	1			1		1		●知性20%アップ ●術攻撃のダメージを20%軽減	3	—	ギルド ▶P.122	036
魚	040	魚のマリネ	35			1	1			2				●知性20%アップ ●消費Tpを20%下げる	3	—	宝 ▶P.146	053
魚	041	魚の塩釜焼き	35			1		1		2				●術攻撃のダメージを20%軽減 ●消費Tpを20%下げる	3	—	ギルド ▶P.138	037
魚	042	魚のテリーヌ	135			2		1				1		●戦闘中、約2秒ごとにTpが最大値の1%分回復	2	—	宝 ▶P.152	038
魚	043	スシ	50	1		3		1		1				●術攻撃のダメージを40%軽減 ●術の威力30%アップ	5	—	ギルド ▶P.144	040 042
魚	044	魚のクリーム煮	37	1		1	2	1		1				●術の威力20%アップ ●消費Tpを30%下げる	5	—	宝 ▶P.176	039 040
魚	045	魚のポワレ	150			1				2		1		●消費Tpを25%下げる	4	—	ギルド ▶P.150	041 042
魚	046	魚の香草蒸し	250			3						2		●術の威力40%アップ	3	—	宝 ▶P.180	—

料理レシピ一覧の続き

系統	レシピ番号	料理名	売値	必要な食材と数										効果	効果戦闘回数	上昇絆	入手方法	必要なレシピ
				穀物／粉類	肉類	魚介類	野菜／根菜	卵／乳製品	パン／麺類	調味料	高級食材	高級調味料	フルーツ					
魚	047	ふぐ刺し	120								2			●戦闘中、約2秒ごとにHpが最大値の1%分回復	4	—	ギルド ▶P.164	043
魚	048	海鮮茶碗蒸	135			1		2				1		●消費Tpを20%下げる ●戦闘中、約2秒ごとにTpが最大値の1%分回復	4	—	宝 ▶P.180	044
魚	049	高級海の幸パスタ	300					1	1		3	1		●戦闘中、約2秒ごとにHpが最大値の1%分回復 ●術攻撃のダメージを40%軽減	5	—	ギルド ▶P.174	009
魚	050	フカヒレ煮込み	420								3	2		●戦闘中、約2秒ごとにTpが最大値の1%分回復 ●戦闘中、約2秒ごとにHpが最大値の1%分回復	2	—	宝 ▶P.184	046
魚	051	宮廷フルコース	950	1	1	1	1	1	1	1	5	5		●術の威力40%アップ ●術の詠唱時間を80%短縮	1	—	幻のレシピ ▶P.284	—
野菜	052	野菜炒め	25				2			1				●最大Tp15%アップ	5	—	最初から	—
野菜	053	ザワークラウト	18				1			1				●術の詠唱時間を20%短縮	5	—	宝 ▶P.124	—
野菜	054	オニオンリング	10	1			1							●最大Tp15%アップ	5	—	ギルド ▶P.114	—
野菜	055	コールスロー	30				1			2				●最大Tp30%アップ	3	—	宝 ▶P.146	—
野菜	056	ピクルス	18				1			1				●最大Tp30%アップ	3	—	ギルド ▶P.122	—
野菜	057	野菜のフリット	15	1			1	1	1					●術の詠唱時間を40%短縮	4	—	宝 ▶P.166	054
野菜	058	トマトパスタ	25				1		2	1				●最大Tp30%アップ	4	—	ギルド ▶P.138	006
野菜	059	シーザーサラダ	30				2	1	1	1				●採掘オブジェの発見率10%アップ ※1	7	—	宝 ▶P.176	055
野菜	060	ロールキャベツ	37		1		1	1	1	1				●採掘オブジェを遠くから発見できるようになる	7	—	ギルド ▶P.150	—
野菜	061	焼き野菜サラダ	150				3			1		1		●最大Tp15%アップ ●術の詠唱時間を20%短縮	4	—	宝 ▶P.180	059
野菜	062	ポトフ	50		1		3			2				●採掘オブジェの発見率10%アップ ※1 ●採掘オブジェを遠くから発見できるようになる	7	—	ギルド ▶P.164	060
野菜	063	ラタトゥイユ	42				5			1				●採掘の成功率10%アップ ●採掘オブジェの発見率10%アップ ※1	7	—	宝 ▶P.184	058
野菜	064	キッシュ	40	1			2	3		1				●採掘の成功率10%アップ ●採掘で入手確率の低いものを入手しやすくなる	7	—	ギルド ▶P.174	063
野菜	065	精進懐石	410	3			5			1	2	2		●採掘で入手確率の低いものを入手しやすくなる ●採掘オブジェが消える確率を約3%下げる	9	—	幻のレシピ ▶P.284	—
他	066	ポーチドエッグ	5					1						●敏捷30%アップ	3	—	最初から	—
他	067	メレンゲオムレツ	15					3						●戦闘中の移動速度20%アップ	5	—	宝 ▶P.130	—
他	068	ゆで卵のくんせい	5					1						●敏捷20%アップ	7	—	ギルド ▶P.114	—
他	069	茸のスープ	22				1	1		1				●戦闘中の移動速度30%アップ ●前ステップの距離が10%延長	4	—	宝 ▶P.140	—
他	070	ポークビーンズ	32	1	1		1			1				●戦闘中の移動速度20%アップ ●前ステップの距離が20%延長	7	—	ギルド ▶P.122	—
他	071	グラタン	42		1		1	2	1	1				●戦闘中の移動速度20%アップ ●敏捷40%アップ	5	—	宝 ▶P.152	—
他	072	おでん	40		1	1	1	1		1				●敵シンボルが出現しにくくなる	4	—	ギルド ▶P.138	—
他	073	クリームシチュー	40		1	1	1	1		1				●敏捷30%アップ	5	—	宝 ▶P.166	069

※1 フィールドにいるときのみ有効。

系統	レシピ番号	料理名	売値	必要な食材と数 穀物／粉類	肉類	魚介類	野菜／根菜	卵／乳製品	パン／麺類	調味料	高級食材	高級調味料	フルーツ	効果	効果戦闘回数	上昇絆	入手方法	必要なレシピ
他	074	ピロシキ	40	1	1		1	1	1	1				●敏捷30%アップ ●敵シンボルが逃げていきやすくなる	7	—	ギルド ▶P.144	013
	075	チーズラビオリ	30				1	2	1	1				●戦闘中の移動速度が20%アップ ●バックステップの距離が5%延長	7	—	宝 ▶P.176	025 071
	076	クラムチャウダー	40			1	2	2		1				●戦闘中の移動速度20%アップ ●バックステップの距離が10%延長	7	—	ギルド ▶P.150	072 073
	077	ボルシチ	50		2		2	1		1				●敵シンボルが逃げていきやすくなる	4	—	宝 ▶P.180	070 072
	078	トムヤムクン	200			2	1				1	1		●敏捷40%アップ ●戦闘中の移動速度30%アップ	7	—	ギルド ▶P.164	077
	079	チーズフォンデュ	40			1	1	3	1	1				●敵シンボルが出現しにくくなる ●戦闘中の移動速度30%アップ	4	—	宝 ▶P.184	075
	080	トリュフリゾット	250	1			1				2	1		●敏捷50%アップ ●敵シンボルが出現しにくくなる	5	—	ギルド ▶P.174	—
	081	フォアグラソテー	365					1			2	2		●敵シンボルが逃げていきやすくなる	5	—	宝 ▶P.190	—
	082	山海珍味スープ	375			1	1				2	2		●敏捷30%アップ ●前ステップの距離が30%延長	9	—	ギルド ▶P.174	078
	083	霊薬キノコスープ	550	1			2				3	3		●戦闘中の移動速度40%アップ	9	—	幻のレシピ ▶P.284	—
菓子	084	ベイクドフルーツ	40							1			1	●幸運40%アップ	5	—	最初から	—
	085	ポップコーン	5	1										●幸運30%アップ	7	—	宝 ▶P.130	—
	086	おしるこ	17	2						1				●幸運40%アップ	5	—	ギルド ▶P.114	—
	087	フルーツグラッセ	72							1			2	●幸運60%アップ	3	—	宝 ▶P.140	—
	088	アップルパイ	32	1									1	●幸運15%アップ	7	1	ギルド ▶P.122	—
	089	パンプディング	15					2	1	1				●幸運20%アップ	5	1	宝 ▶P.152	—
	090	チーズタルト	35	1				2		2				●幸運20%アップ ●技の獲得熟練度50%アップ	4	1	ギルド ▶P.138	088
	091	フルーツサラダ	70				1	1					2	●幸運20%アップ ●術の獲得熟練度50%アップ	4	1	宝 ▶P.166	059
	092	フルーツグラタン	70	1				2					2	●幸運80%アップ ●技の獲得熟練度30%アップ	6	1	宝 ▶P.180	071
	093	フルーツクレープ	42	1				2					1	●幸運80%アップ ●術の獲得熟練度30%アップ	6	1	宝 ▶P.180	—
	094	レモンパイ	160	1				2				1	1	●技の獲得熟練度40%アップ ●術の獲得熟練度40%アップ	8	—	宝 ▶P.184	088 091
	095	チーズクレープ	35	1			1	3		1				●戦闘勝利時の獲得ガルド80%アップ	8	—	宝 ▶P.190	092 093
	096	ミルクレープ	160	1				2				1	1	●戦闘勝利時の獲得SP40%アップ	8	—	ギルド ▶P.144	090 093
	097	トライフル	110	1				1	1	1			3	●戦闘勝利時の獲得SP40%アップ ●戦闘勝利時の獲得ガルド30%アップ	4	—	ギルド ▶P.150	096
	098	フルーツタルト	100	1				2					3	●戦闘勝利時の獲得EXP40%アップ	4	—	ギルド ▶P.164	090
	099	スパイスケーキ	370	1				1				3		●技の獲得熟練度80%アップ ●術の獲得熟練度80%アップ	8	—	ギルド ▶P.174	097
	100	通称おいしおいし※2	520					2			2	3	1	●戦闘勝利時の獲得EXP90%アップ	9	1	幻のレシピ ▶P.284	—

※2 作成するには貴重品のアイスクリーマー(P.283)が必要。

ワイヤレスモードで協力プレイ！

コーダの耳より情報 1

ワイヤレスモードって何ができるのかなぁ……

友だちと一緒に冒険したり、それで手に入れたガルドやグレードを引き継げるんだな、しかし。

複数のプレイヤーで協力プレイが楽しめるぞ！

ワイヤレスモードでプレイするにはまず、親機のプレイヤーがタイトル画面から「WirelessMode」を選び、「自分がリーダーになる」を選択しよう。そうしたら、子機のプレイヤーも「WirelessMode」を選び、親機の名前を選択。参加プレイヤーがそろったら親機のプレイヤーがAボタンを押せばスタートだ。

親機がゲームオーバーになるかタイトル画面にもどる、もしくは通信が切断されると子機はセーブ画面に移り、獲得したガルドやグレードなどを反映するセーブデータを選べる。終了する前に必ずセーブしておこう。

ワイヤレスモードの特徴

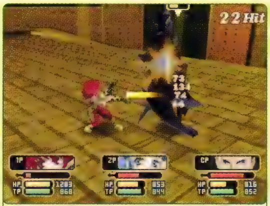
- 戦闘中のポーズ、インフィニティージャム、操作キャラクターの変更ができない
- ギルドダンジョンで採掘オブジェが出やすくなるほか、採掘時にレアなアイテムを入手しやすくなる
- ギルドダンジョン内での戦闘で得たグレードとガルド、クエスト成功の報酬をワイヤレスモード終了時に子機のプレイヤーも得られる
- ワイヤレスモードをプレイしたデータで宿屋に泊まると、パラメータが下がる代わりに獲得EXPが増えるアビリティなどを覚える、ヴァーサスのスタイルを入手(P.030)

呼吸を合わせてコンボをつなげよう！

協力プレイをするときは、最初に攻撃をしかける順番を決めておこう。こうしておけば同じ敵を同時に攻撃してしまったり、逆に攻撃を譲り合ったりしてしまうことがなくなり、コンボを途切れることなく続けることができるのだ。

お昼休みにするバレーボールのかけ声のように「いったよ～」と声をかけ合いながらやると、なおよし。

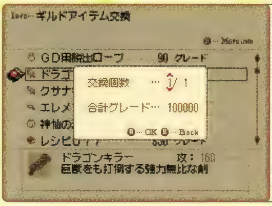
最初にコンボを決める役が攻撃。敵を浮かせておくと追撃しやすい。



攻撃が終わったら追撃役が攻撃開始。これぞ協力プレイの醍醐味だ。

報酬を引き継いで冒険をラクにするのだ！

ワイヤレスモードは親機のデータで進行するため、クエストも親機のギルドランクに応じたものが受けられる。よって、子機のギルドランクが親機よりも低い場合は、相対的に多くの報酬を得られるのだ。プレイ後に引き継いだガルドやグレードで強力な装備やアイテムを買えば、子機のプレイヤーは1人だけでプレイした場合よりもずっとラクに冒険を進められるぞ。



マムートやテノスのギルドで強力な武器を交換すると冒険がかなりラクになる。

CHAPTER 2

BATTLE

バトル解析

BATTLE SYSTEM

戦闘の基礎知識

フィールドやダンジョンの探索中に避けては通れないのが、敵との戦闘だ。戦闘の流れや画面の情報といった基本はもちろん、相対する敵と先制攻撃の手段となるアサルトについても理解を深め、効率よく戦っていけるようになろう。

勝利までの流れを確認

歩いている敵シンボルとぶつかると戦闘が始まる。ぶつかる際はアサルトを狙い、戦闘開始時から出現した敵すべてにダメージを与えていこう。戦闘が始まったら、武器による通常攻撃や術・技で敵にダメージを与えて倒していく。その際、敵を倒すとガルドなどを落とすので、拾い集めながら戦っていこう。そうして出現した敵を全滅させれば勝利となり、EXPやガルドなどを獲得できるのだ。

戦闘開始から終了まで

アサルトで先手をとって攻撃開始だ!

アイテムやガルドをもらさずゲット

STEP 1 アサルトで有利な状況を作り出せ!
フィールドやダンジョンをうろつく敵シンボルに、Yボタンによる攻撃を命中させるか、背後から接触すればアサルトが発生。これによって、戦闘開始直後に敵全体にダメージを与えられるのだ。なお、ダメージの仕組みはP.051で詳しく解説している。

STEP 2 術・技を駆使して戦おう
出現した敵を全滅させれば勝利できるが、逆に味方全員が戦闘不能か石化状態(P.064)になると敗北する。敗北後はセーブしたところからやり直しになるため、術・技で大ダメージを与えて敵をすばやく倒したり、味方を回復させながら戦うことが大切だ。

STEP 3 敵がドロップしたものを拾い集める
敵を倒すと、周囲にたくさんのコインや道具袋などを落とす(P.050)。これに参加メンバーが触れると、ガルドやアイテムを獲得できるのだ。落としたものは一定時間が経過すると消えてしまうので、味方がピンチのとき以外は積極的に拾い集めていきたい。

STEP 4 敵を全滅させれば勝利
最後の敵を倒し、その敵が落としたものをすべて拾うか一定時間が経てば、戦闘結果画面に移行する。戦闘後はEXP、ガルド、グレード、SPを獲得し、絆が上昇するのだ。また、戦闘の成績が示されるほか、参加メンバーのTpもわずかに回復する(P.072)。

画面に飛び交う情報を見逃すな！

戦闘はリアルタイムで行われ、戦っている間は連続ヒット数やダメージを示す数値などが次々と表示される。それらの意味を瞬時に理解して対応できるように、まずは画面に表示されるものがどんな意味を持つのかを知っておこう。また、戦闘中にXボタンを押すとバトルメニューが表示され、戦闘が一時的に中断される。慣れないうちはメニューを開いて中断してから、戦況を確認するといい。

戦闘画面の表示

Xボタンを押すとバトルメニューが表示
Bボタンを押すともとにもどる

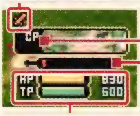
連続ヒット数（コンボ数）
味方の攻撃が連続して命中している回数。

ターゲット表示
操作キャラクターの攻撃対象に表示され、Rボタンで切り替えることが可能。ゲージはその敵のHp残量を示す。

数値表示
ダメージや回復量を示す。色による違いは以下のとおり。
388 Hpが減少　640 Hpが回復　202 Tpが回復

味方の情報
参加メンバーのHpやTpなど。見方は以下のとおり。

状態異常や状態変化のアイコン。種類はP.064参照。



1Pはプレイヤーが操作していることを、CPは自動で動くことを示す(※)。
テンションゲージ。攻撃やガード成功で溜まり、時間経過で減る(P.062)。
数値はHpとTpの現在値。ゲージはそれぞれの残量。

バトルメニュー
術・技を使ったり、戦闘から逃走するためのメニューおよび、メニューを選べるキャラクター。LボタンかRボタンで指示するキャラクターを切り替えられる。

エネミーリスト
出現している敵の名前が表示される。

※ ワイヤレスモードでは子機が操作するキャラクターに2P、3Pと表示される。

バトルメニューでできること

バトルメニューでは術・技やアイテムを使用させたり、装備しているアイテムや設定している作戦の変更、戦闘からの逃走を行える。開いたメニューはリーダーが選べるが、RボタンかLボタンを押せば、ほかのメンバーにも実行させられる。ただし、石化と戦闘不能状態の味方は「アイテム」と「逃走」を選べず、「術・技」を選んでも使うことはできない。

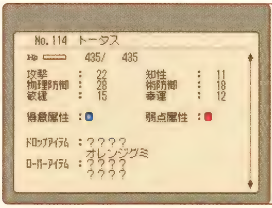
なお、アイテムを使用するときは多少時間がかかり、その間に攻撃されて仰け反るとアイテムの使用がキャンセルされることを覚えておこう。

バトルメニュー項目

メニュー	解説
術・技	術・技を使えるほか、ショートカット登録やオート時の使用許可設定を行える。
アイテム	回復用の道具を使える。使う際の使用対象は、十字ボタンの左右で選べる。
装備	装備している武器、防具、装飾品を、所持しているほかの装備品と変更できる。
作戦	作戦のうち基本行動と優先行動(P.066)を設定し直せる。隊列の変更はできない。
逃走	選ぶとエスケープゲージが溜まり、最大になると逃走できる。ゲージが溜まっている間に再度選ぶと逃走を中止する(P.051)。

敵の特徴を知り的確な対処を

敵は全部で185種類おり、それぞれ属性への耐性や無効化する状態異常、怒り状態(P.059)へのなりやすさなどが決まっている。それを知らずに攻撃していても、属性への耐性でダメージを軽減されたり、通用しない状態異常を狙いつづけることになりかねない。P.238からの「敵データ」でそれぞれの特徴を知り、有効な攻撃をしかけていこう。



属性への耐性は、スペクタクルズを使えば確認することが可能だ。

敵の耐性

ファイア・ソウルの場合

属性耐性	得意:火属性 弱点:水属性
状態異常耐性	毒、マヒ、石化
耐久	1
怒り値	130

属性への耐性
敵には土、水、火、風、光、闇の6種類の属性に対して、得意(ダメージ軽減)であるか、弱点(ダメージアップ)であるかが決まっている。

状態異常への耐性
毒、気絶、封印、マヒ、石化状態への耐性がある敵は、その状態異常にならない。

耐久
攻撃を受けた敵は仰け反って動けず、その際に追撃すれば連続ヒットを狙える。しかし、一部の敵は耐久(P.059)の値が決まっていて、その回数分までは仰け反らないのだ。耐久が高い敵には、ヒット数が多い攻撃を当てていこう。

怒り値
攻撃が連続でヒットするごとに1ポイント溜まり、規定値に達すると怒り状態となって仰け反らなくなる。怒り状態は約15秒間続くので、その間はムリに攻めないこと。

倒すとガルドとアイテムをドロップ

敵を倒すと、周囲にコインやアイテムをばらまく。どれも一定時間経過で消えるので、すぐにフリーラン(P.053)で拾い集めよう。またアイテムはノーマル(道具袋)とレア(宝箱)の2種類があり、敵ごとにそれぞれを落とす確率が決まっている。この確率にはラッキー値が影響し、ラッキー値が低いとレアアイテムはほとんど落とさなくなることに注意しよう。ちなみに、石化で倒した敵は何も落とさない。

敵がドロップするもの

種類	解説
コイン	一度に6枚落とす。1枚につきその敵が持っているガルド総額の、6分の1のガルドを入手。
道具袋	ノーマルアイテムを入手できる。ほとんどが回復アイテム、食材、素材などだ。
宝箱	落とす確率は非常にわずかだが、貴重な武器や素材などのレアアイテムを入手。

ラッキー値によるドロップ率の変動

ラッキー値 1	ラッキー値 2	ラッキー値 3	ラッキー値 4	ラッキー値 5	ラッキー値 6	ラッキー値 7
−2%	−1%	−1%	±0%	+1%	+1%	+2%

盗めるアイテムは2種類ある

ほとんどの敵は、アンジュの技ローバーアイテムで盗めるアイテムを2種類(ノーマルとレア)持っていて、どちらか1つだけを盗める。盗める確率はどの敵もノーマルが30%、レアが2%だ。

盗めるアイテムには貴重な素材や回復アイテム、強力な武器など、ドロップアイテムよりも役立つものが多い傾向にある。アンジュが仲間になったら、積極的に戦闘に参加させて盗ませていこう。

失敗すると転んで無防備になる。ピンチのときはなるべく使わないように。

成功した場合はアンジュがお辞儀をし、盗んだアイテム名が表示されるのだ。

Hpを高めに保ってアサルトを強化

アサルトで与えられるダメージは、リーダーの最大Hpと攻撃が高いほど増える。また、リーダーの現在Hpによっても変動する仕組みとなっており、基本的には最大値に近いほどダメージが多くなるのだ。ただし、Hpが3分の1以下まで減っていると、与えるダメージはHp満タンのときを上回る。詳しい仕組みを下に示したので、参考にしてほしい。

アサルトでは敵の最大Hp以上のダメージは与えられず必ず1は残る。

アサルトのダメージの算出

攻撃×2×現在Hp÷最大HP＋
攻撃×3×{(最大Hp−現在Hp)÷最大Hp}^{2} ※
（パラメータはリーダーのものが反映される）

- 攻撃と最大Hpが高いほど、与えるダメージが増える
- 現在のHpが最大値の半分のときが基本ダメージ
- 現在のHpが最大値の50%以上だと基本ダメージより低くなるが、最大値に近づくと基本ダメージより高くなる
- 現在のHpが最大値の50%以下だと、基本ダメージより高くなる
- 特定のアビリティや料理の効果でダメージが約1.5倍になる

たとえば 最大Hpが1000、攻撃が200のキャラクターがアサルトを成功させた場合

現在のHp	ダメージ ※	
1000	400	
900	366	UP
800	344	
700	334	DOWN
600	336	
500	350	基本
400	376	
300	414	
200	464	UP
100	526	
1	599	

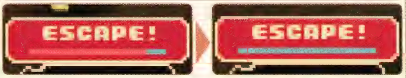
※ 計算結果と実際のダメージは多少異なる場合がある。

ときには逃げることも大切だ

味方が全滅しそうときは、バトルメニューの「逃走」を選んでエスケープゲージを溜めよう。ゲージは敵の攻撃を受けると減るため、フリーランで逃げ回ること。もし形勢を逆転できそうなら、再度「逃走」を選んでキャンセルすればいい。ゲージは生き残っている人数分溜められるので、ピンチのときは全員に選ばせよう。なお、逃走した場合はその戦闘で得たアイテム以外のものは手に入らない。また、敵に不意打ちされたときと、ボスとの戦いは逃走不可能だ。

逃走成功までの流れ

エスケープゲージが最大まで溜まれば逃走！



エスケープゲージが溜まっている最中にダメージを受けると、ゲージが減少してしまう。フリーランで敵から逃げ回りながら最大まで溜めていこう。なお、ゲージは味方の平均レベルが高く、敵の平均レベルが低いほど速く溜まる。ゲージの減り幅も味方のレベルが高いほど少なくなる。

TOPICS 戦闘難易度で敵の強さが変化

「オプション」で変更できる戦闘難易度を「ハード」か「マニア」にすると、敵が格段に強くなる。最大Hpや攻撃が大幅に上がるうえ、レベル差による耐久値増加（P.059）の制限が増えて、仰け反らせにくくなるのだ。一方スコアを多くもらえるというメリットもある。スコアが高いほどSPやグレードを多くもらえるので、腕に自信があるなら挑戦してみるといいだろう。

難易度「ノーマル」との比較

変化する項目	難易度「ハード」	難易度「マニア」
最大Hp	1.5倍	3倍
攻撃	1.3倍	2.5倍
知性	1.3倍	1.6倍
耐久増加の制限	＋5まで	無制限
最終的なスコア	1.5倍	2倍

BATTLE ACTION

アクション操作

戦闘では多彩なボタン操作で、攻撃やガードを行う。操作方法を覚えて序盤のうちに練習し、キャラクターを自由自在に動かせるようになっておこう。また、コンボやダメージの仕組みを知り、効率よくダメージを与えていくことも大切だ。

キャラクターの操作方法を3種類から選ぶ

戦闘には3人まで参加できるが、プレイヤーが動かせるのは1人だけ。残る2人は操作モードがオートとなり、自動で行動してくれるのだ。操作モードとはキャラクターをどう操作するかを決めるモードで、マニュアルならすべて自分で操作し、セミオートなら一部の行動を自動で行う、という内容となっている。操作するキャラクターと操作モードはいつでも変えられるので、状況に応じて切り替えていこう。

操作モードの種類

種類		解説
MANUAL	マニュアル	すべての操作をプレイヤーが行うモード。キャラクターを自由に動かせるが、そのぶん多彩な操作に慣れておく必要がある。まずはセミオートで操作し、慣れてきたらこのモードに切り替えるといい。
SEMIAUTO	セミオート	基本的にはプレイヤーが操作し、攻撃時はターゲットまで自動で近づいてくれる。攻撃を命中させやすいが、ターゲットに近づくまで攻撃を実行しないため、好きな位置で攻撃できないのが難点。
AUTO	オート	作戦(P.066)の設定にしたがい自動で行動する。設定しだいで回復や防御も行ってくれるので、全員オートにしていても問題なく戦えるが、フリーランで術をよけるなど細かい行動はとれない。

操作キャラクター変更　Lボタン

戦闘開始時はリーダーを操作するのだが、Lボタンを押せば操作するキャラクターを交代できる。操作しているキャラクターが戦闘不能になっても自動で交代はしないので、すぐにこの操作でほかのメンバーに切り替えよう。なお、切り替えたキャラクターの操作モードはリーダーと同じ設定になる。

自分が操作しているキャラクターは1Pと表示される。Lボタンを押すと……。

右隣のメンバーに切り替わって、その人物が1Pと表示されるようになるのだ。

操作モード変更　SELECTボタン

プレイヤーが直接操作するキャラクターの操作モードは、「オプション」で設定したものと同じ。ただし、これはSELECTボタンを押すたびに変えられる。切り替わる順番はマニュアル→セミオート→オートと決まっていて、オートからさらに切り替えたときはマニュアルにもどる仕組みだ。

ふだんは操作モード名は表示されない。SELECTボタンで切り替えると……。

キャラクターの顔表示が点滅し、切り替わった操作モード名が表示される。

さまざまな移動方法で戦場を駆け回れ!

敵を追いかけて攻撃したり、敵の攻撃から急いで逃れる際に活用するのが移動の操作だ。特にフリーランは敵からすばやく離れたり、敵が落としたものを拾い集めるなど多用する機会が多いので、その特徴を覚えておいてほしい。また、フリーラン以外の操作はターゲットを目標として行動するため、それを切り替える方法も把握しておこう。

見た目にはわからないが、移動できる範囲には限界がある。

ターゲット切り替え　Rボタン

敵が複数出現した場合、最初から1体がターゲットとして選ばれているが、Rボタンを押すたびに切り替えられる。移動する際はターゲットを中心に動き、攻撃はターゲットに向けて放つので、目標としたい敵がいるならすぐに切り替えよう。なお、切り替える順番は「オプション」で変更可能(P.027)だ。

ダッシュ　ターゲットのいる方向に ←／→

ターゲットがいる方向に十字ボタンを入力しつづけると、走ってターゲットへ向かう。ターゲットの方向とは逆に入力すると歩いて後退するので、ダッシュできるのは敵がいる方向だけ、と覚えておこう。ちなみにダッシュ中でも攻撃やガード(P.054)を実行できる。

歩く　ターゲットとは逆方向に ←／→

ダッシュの反対の操作をすると、ターゲットを正面にとらえたまま歩いてゆっくりと後退する。歩く速度はかなり遅いので、敵から一気に離れたいときはバック宙やバックステップ(P.054)に頼った方が無難だ。敵との距離を微調整したい場面で使っていこう。

フリーラン　Rボタンを押しながら十字ボタン

ふだん移動するときは、ターゲットを正面にとらえた状態で前方にダッシュするか、歩いて後退するしかない。しかしRボタンを押しながら移動すればフリーランとなり、自由に走り回れるのだ。なお、フリーラン中はフリーラン攻撃(P.055)しかできない。ほかの行動に転じたいときは、すぐにRボタンを離そう。

ジャンプ　↑

真上にジャンプするアクション。ターゲットの方向を入力しながらだと前方に跳び上がり、小柄の敵なら跳び越えることも可能だ。ジャンプ中は攻撃や一部の技を使え、実行中は地面に降りないので、滞空時間を延ばしたければ攻撃につなごう。

なお、アビリティ「ジャンプ」をつけると高く跳べるほか、移動速度を速めれば前方に跳んだ際の飛距離が延びる。

バック宙　ターゲットが右にいるときは↑+← ターゲットが左にいるときは↑+→

ターゲットを正面にとらえたまま後方にジャンプし、空中で宙返りをして距離を伸ばしてから着地する。歩くよりもすばやく後退できるので、一気に距離を離したい場合はこちらを使おう。ちなみにアビリティ「ジャンプ」をつけると、バック宙時のジャンプ力も上がる。

※↑／↓／←／→は、それぞれ十字ボタンの上／下／左／右と対応している。

敵の攻撃はガードやステップで対処する

敵の攻撃を受けると仰け反ってしまい、体勢がもとにもどるまで一方的に攻撃される。フリーランやジャンプで回避しようとするのもいいが、それよりガードして防ぐか、ガード中に実行できるステップですばやくよける方がいい。ステップの場合は敵に追撃されると仰け反ることもあるので、確実に防ぎたいときはガードに徹すること。

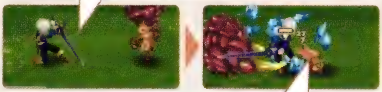
ガードに成功するとテンションゲージが溜まりやすいのも見逃せない。

ガード　Yボタン

Yボタンを押している間はその場で立ち止まり、ガードの構えをとる。ガード中は全方位からの攻撃を防いでダメージを軽減できるが(最低ダメージは1)、防げるのは物理攻撃だけだ。また、ガード中に連続で攻撃を受けつづけると、ガードブレイクが発生してガードを崩されてしまう。ガードブレイクの発生条件を下記で確認し、もう少しで発生すると思ったらステップ操作に移行しよう。

ガードブレイク発生の仕組み

ガードポイント20の状態でガード開始
画面では確認できないが、ガードの体勢をとるたびにガードポイントが20ポイント溜まっている状態になる。このポイントは、ガード中に前から攻撃されると1ポイント、うしろから攻撃されると2ポイント減るのだ。



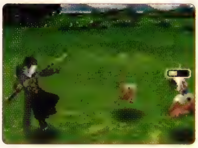
ポイント0で攻撃されるとガードブレイク!
ガードしつづけてポイントがなくなった状態で攻撃を受けると、ガードブレイクが発生。なお、敵のガードも同様に、攻撃を続ければブレイクすることができる。

前ステップ
ターゲットが右にいるときはガード中に➡
ターゲットが左にいるときはガード中に⬅

ターゲットを正面にとらえたまま、一気に前進するアクション。敵の近くで使えば相手の体を通り抜けて、背後に回り込むこともできる。跳び越えられない大型の敵の背後には、この操作で回り込もう。また、多くの敵は自分の前方に向かって攻撃するため、タイミングよく背後に回り込めば攻撃をよけることも可能だ。

バックステップ
ターゲットが右にいるときはガード中に⬅
ターゲットが左にいるときはガード中に➡

小さく後方にジャンプしてターゲットから離れる。前ステップより移動距離は短いが、リーチの短い攻撃なら十分に回避可能だ。距離に物足りなさを感じるなら、アビリティの「跳躍後」をつけて補うといい。なお、滞空時間が短いため、バック宙よりも連発しやすい。敵から一気に離れたいときも活用していこう。



マジックガード　ガード中に⬇

ガード中に十字ボタンの下を押すとマジックガードに移行する。この操作では術攻撃のダメージを軽減できるが、ガードできる時間は約1秒と短い。そのため、術の効果が発生している時間が長いアイストーネードやサイクロンなどは防ぎきれないのだ。これらの術を使われたときは、ステップ操作で逃げるといい。

受け身　吹き飛び時にYボタン

敵の攻撃を受けると、まれに吹き飛ばされてダウンする。ダウンするとしばらくの間は起きあがれず、敵の追撃を一方的に受けてしまうのだ。これを防ぐには、吹き飛ばされた際にタイミングよくYボタンを押して、受け身をとればいい。成功すれば空中で身をひるがえして安全に着地し、ダウンせずにすむ。

通常攻撃はボタンの組み合わせで変化

通常攻撃の動作はキャラクターによって異なるうえ、Aボタンと十字ボタンの組み合わせによっても変わる。たとえばAボタンだけなら正面に中段攻撃、十字ボタンの上とAボタンを同時に押せば、正面上方に上段攻撃を繰り出すのだ。これらはAボタン連打で一定回数まで連発できる。その際「中段攻撃→上段攻撃→ジャンプ攻撃」のように組み合わせられるので、敵の位置に応じて使い分けていこう。

また、通常攻撃の途中から技につなぐ(P.058)ことも可能だ。攻撃する際は通常攻撃から始め、敵を仰け反らせたら技につないでいくといい。

イリアやリカルドの通常攻撃は銃を使う。かなり遠くから敵を攻撃できるのが魅力だ。

「コンボ追加」のアビリティをセットすることで、通常攻撃を繰り出す回数を増やせる。

※ ここではイリアとルカの通常攻撃を紹介している。キャラクターごとの通常攻撃の詳細は、P.076から始まる個別のキャラクター解析を参照。

中段攻撃　Aボタン

Aボタンだけで繰り出せる、もっとも基本的な攻撃。ルカなら正面の敵を斬りつけ、イリアなら前方に向かって両手の銃を1発ずつ撃つ。

下段攻撃　↓+Aボタン

ルカなら剣を地面ギリギリから振り上げて攻撃して敵を浮かせ、イリアなら低めに構えた銃を発射する。イリアの場合敵を浮かせることはできないが、背が低い敵にも命中するのが利点。

上段攻撃　↑+Aボタン

自分の上方を狙う通常攻撃。ルカは跳び上がりながら剣を振り上げ、敵を大きく浮かせる。イリアは上方に向かって銃を撃ち、浮かせることも可能だが、背が低い敵にはほとんど当たらない。

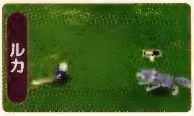
ジャンプ攻撃　ジャンプ中にAボタン

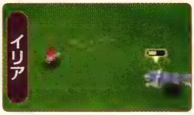
ジャンプ中に空中で静止して攻撃するアクション。バック宙の最中や上段攻撃で跳び上がったあとなど、空中にいるときにAボタンを押すことでも実行する。上昇中でも下降中でも繰り出せるので、敵の高さに応じて攻撃する位置を決めよう。

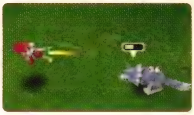
ちなみに、イリアとリカルドの場合、ジャンプ中に十字ボタンの上か下を入力すれば、入力した方向に向かって銃を撃つことが可能だ。

フリーラン攻撃　フリーラン中にAボタン

フリーランの最中にのみ実行できる特殊な通常攻撃で、1回しか出せない。ルカならターゲットの方を向きながら剣を横になぎ払い、イリアの場合は小さく跳び上がってからターゲットに向けて銃を撃つ。敵から距離を離そうとして走っているとき、追いつかれそうになったらこの攻撃で迎撃しよう。







強力な術・技で大ダメージを与える

Tpを消費して実行する分、通常攻撃よりも強力な攻撃手段が術・技だ。なかにはHpを回復したり、パラメータを高めるものもあり、その用途はさまざま。使い込むことで消費Tpが下がったり、あらたな術・技習得の条件を満たせるので、ボスとの戦いではもちろん、通常の敵相手にもどんどん使っていこう。

術・技の種類ごとの特徴

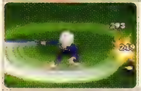
技は「特技→秘技→奥義→秘奥義」という強さの順に分類され、この分類は特技連携(P.058)に影響する。簡単にいうと、技の発動中により強い種類の技につなぐことができるのだ。一方、術は攻撃、回復、補助の3種類があり、それぞれ役割が異なる。どれも詠唱(P.058)が終わるまで発動しないものの、広範囲を攻撃したり、味方全員を強化するなど優れた効果を発揮するものが多い。

術・技の種類は「術・技」画面の説明やアイコンで判断できる。

技の種類

特技
もっとも基本的な技。威力は低いが、特技以外のほとんどの技につなげる。

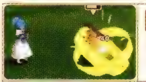
秘技
特技をパワーアップさせた技。通常攻撃や特技のあとにつないで出せる。



奥義
2つの特技を組み合わせた技。特技や秘技からつないで出すことが可能だ。

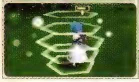
秘奥義
アビリティ「覚醒」をつけて、覚醒状態(P.062)のときのみ使える最強の技。

術の種類



攻撃の術
遠くから攻撃できるうえ、どれも属性がついていて敵の弱点を狙いやすい。

回復の術
Hpや状態異常を回復させる術。広い範囲を回復できる術も存在する。



補助の術
攻撃や防御などを高める。どんなに離れていても効果を発揮するのが便利。

術・技レベルのアップ

術・技は戦闘中に1回使うごとに、熟練度が溜まる。使うだけでいいので、攻撃が命中しなかったとしても問題はない。そして熟練度が1000溜まると術・技レベル(最大は5)が上がって消費Tpが下がるほか、あらたな術・技習得の条件を満たせるようになるのだ。なお、獲得できる熟練度はセットしているスタイルごとに決まっていて(P.030)、イノセントが技40、術120ともっとも高い。

術・技レベルアップの仕組み

熟練度が1000に達するごとにレベルアップ!

★ 990/1000 18 → ★★ 0/1000 16

熟練度が1000に達すると術・技レベルを示す★の数が増え、その瞬間から消費Tpが下がる。その後、熟練度はいったん0にもどるのだ。なお、アビリティ「技の心得」「術の心得」をセットしたり、料理のレモンパイやスパイスケーキを食べていれば獲得できる熟練度が増える。

術・技レベルによる消費Tpの軽減 ※

術・技レベル 1	術・技レベル 2	術・技レベル 3	術・技レベル 4	術・技レベル 5
基本値	基本値の90%	基本値の80%	基本値の70%	基本値の50%

※ 消費Tpは0にはならない。

あらたな術・技の習得

術・技はキャラクターのレベルが一定値に達したり、特定の術・技の術・技レベルを上げていくと戦闘勝利時に覚えられる。詳しい条件は、P.076以降のキャラクター解析を参照してほしい。ちなみに秘奥義はレベルアップでは覚えない。これを覚えるには、イノセントのアビリティ「覚醒」が必要だ。

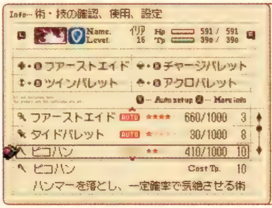
術・技の習得パターン

- 一定のレベルに達する
- 一定のレベルに達したうえで、特定の術・技の術・技レベルが一定値に達する
- 秘奥義はアビリティ「覚醒」をセットすれば使える
- リカルドは武器のエレメントバレル(P.297)装備時のみ、技のE・マスター(P.093)を使える

術・技を使う手段を知る

戦闘中に術・技を使う方法は2パターン。1つはメニュー画面の「術・技」で登録した4つの術・技を、Bボタンと十字ボタンの組み合わせで実行するショートカット操作。もう1つがバトルメニューの「術・技」から、覚えているものを選んで実行させる方法だ。

なお、操作モードがオートのメンバーは、オート使用許可の設定にしたがって自動で術・技を使う。



使わせたくない術・技は、Yボタンで使用許可をオフにしよう。

ショートカットによる操作

ショートカット登録ができるのは4種類まで。覚えているものはすべて登録でき、戦闘中に簡単なボタン操作ですぐに実行させられるのが魅力だ。

登録する際は、十字ボタンの上＋Bボタンなら対空攻撃の技、十字ボタン左右＋Bボタンなら突進する技、といったようにイメージを重視しておけば、とっさのときに間違えにくくなるだろう。また、Bボタンだけが特技、十字ボタン左右＋Bボタンに秘技、十字ボタン下＋Bボタンに奥義、といったように特技連携を考慮して登録するのもオススメ。

登録箇所と操作の対応

操作	登録	登録	操作
Bボタン	✚・B 熱波旋風陣	✚・B 崩昇裂斬	⬆＋Bボタン
⬅／➡＋Bボタン	✚・B 剛・魔神剣	✚・B エクスプロード	⬇＋Bボタン

「術・技」のメニューから使う

バトルメニュー「術・技」から技を使うと、現在のターゲットに対して実行する。一方、術を使う場合は使用する対象を自由に選べるのだ(P.058)。対象を選んでいる最中は戦闘が一時的に中断しているので、ショートカット操作で使うよりも確実に選択できる。味方がピンチのときの回復などは、多少手間でもバトルメニューから使っていこう。

なお、バトルメニューを選ぶキャラクターをLボタンかRボタンで切り替えれば、オートで動くメンバーにも術・技を任意に使わせることが可能だ。

行動中にバトルメニューから選ぶと現在の行動終了後に使う。

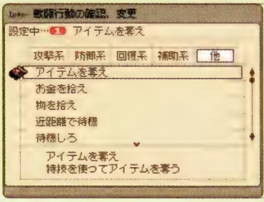
TOPICS 登録時の注意点

十字ボタン上＋Bボタンのショートカットには、術は登録しない方がいい。術はどれも空中で使えないため、操作を失敗してジャンプしてしまうと実行できないのだ。一部の技も空中で使えないので、キャラクターごとの技データでチェックしておこう。

回復や自分の能力を一時的に強化する技は、どれも空中では使えない。

TOPICS 作戦で的確に使わせよう

作戦の優先行動(P.066)には、オートで動く味方に特定の術・技を自動で実行させられるものがある。たとえば「状態異常回復優先」を設定すれば、味方が状態異常になったときにバトルメニューから指示しなくてもリカバーを使ってくれるのだ。



敵が持っているアイテムを盗む技を、自動で実行させる優先行動もある。

特技連携で一気に攻めろ!

特技連携とは「特技→秘技→奥義→秘奥義」と、技の実行中により強い分類の技を実行することで、攻撃をスムーズにつなげる連携のこと。「特技→奥義」のように間を飛ばせるが、「特技→特技」や「奥義→特技」など、分類が同じか弱い技にはつなげられない。連携時は途中で相手に逃げられないよう、通常攻撃から始めて、仰け反らせるチャンスを増やそう。

秘奥義につなぐには、テンションゲージが溜まっている必要がある。

特技連携の一例

通常攻撃後に特技を実行

まずは通常攻撃から開始。通常攻撃を出し切ったら、すばやく特技を実行しよう。途中で実行してもOKだ。

特技の最中に秘技を入力

するとスムーズに攻撃がつながるのだ。続いて特技が出ている間に、すばやく秘技を実行しよう。

最後は奥義につないでフィニッシュ

秘技が終わる前に、奥義を実行すればさらに攻撃がヒット。条件を満たしているなら秘奥義にもつなごう。

術は詠唱終了後に発動する

術を使うとまず詠唱を開始し、それが終わると発動する。詠唱にかかる時間は術によって異なり、強力な術ほど時間が長い。その間に攻撃を受けて仰け反ると詠唱を阻止されるので、なるべく敵から離れた位置で使っていこう。なお、術の対象選択は、ショートカットとバトルメニューから使う場合とで異なる。どちらの方法で使う際も詠唱を中断して待機させ、発動タイミングを自分で決めることが可能だ。

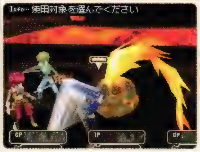
特定のアビリティで仰け反らなくしたり、詠唱時間を短縮すると格段に使いやすくなる。

使用方法による対象選択の違いと、詠唱待機の方法

ショートカットで使う場合

攻撃の術の場合は詠唱中にRボタン、回復と補助の術の場合は詠唱中に十字ボタンの左右で、使用対象を選べる。そして詠唱終了時に選んでいた対象に、効果が発揮されるのだ。どちらの場合もBボタンを押しつづけると詠唱したまま待機でき、ボタンを離したタイミングで発動させられる。

バトルメニュー「術・技」から使う場合



使用対象を任意に選べるうえ、選択中は時間が止まったままなので、誰に使うのかを安全に決められる。また、対象を決めると詠唱が始まるが、使用者が操作しているキャラクターなら、Bボタンを押しつづけて詠唱したまま待機が可能。ショートカットと同じ操作で対象を切り替えることもできる。

コンボをつないで敵を一方的に攻撃

攻撃を当てて仰け反っている敵を追撃すると、さらに仰け反って画面右上に連続ヒット数が加算されていく。この状態がコンボがつながっている状態で、敵が仰け反っているかぎりはどこまでもつないでいけるのだ。味方の攻撃とタイミングを合わせて特技連携を繰り出し、絶え間なく仰け反らせていこう。

なお、コンボは敵が仰け反りから体勢を立て直したり、敵を吹き飛ばしてダウンさせると途切れる。

気絶状態の敵には時間を空けてから攻撃してもコンボになるのだ。

敵を浮かせれば、着地するまではつねに仰け反った状態になる。

コンボ時のダメージ低下

コンボをつなげて連続ヒット数が増えるほど、与えるダメージが減っていく。具体的にはヒット数が20を超えると減りはじめ、80を超えると40%も低下するのだ。相手のHpが高く、一度のコンボで倒しきるのに時間がかかるようなら、50ヒットを超えた当たりで一度コンボを中断するのもいい。

連続ヒット数によるダメージ低下

連続ヒット数		ダメージ
1～19のとき	▶	変化なし
20～39のとき	▶	10%低下
40～59のとき	▶	20%低下
60～79のとき	▶	30%低下
80以上のとき	▶	40%低下

仰け反りにくい敵に注意

耐久の値が高い敵は、攻撃を当てて耐久を0にするまでは仰け反らない。耐久は敵ごとに決まっているが、パーティとの平均レベル差によって増加するほか、戦闘難易度によって耐久増加の上限が異なるのだ。その仕組みを下記で理解しておこう。

また、一部の敵は攻撃動作中に無敵となり、その間は仰け反らない。目の前の敵が無敵かどうかは、本書の敵データ(P.238)でチェックしてほしい。

レベル差による耐久の増加と制限

敵の平均レベルが味方の平均レベルより5以上高い場合、「レベル差−5」の値分、敵の耐久値が増加

耐久増加の上限は 難易度「ノーマル」だと+2まで
難易度「ハード」だと+5まで
難易度「マニア」だと制限なし

怒り状態の敵は仰け反らない

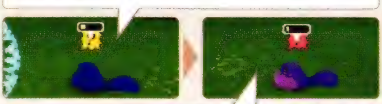
攻撃を当てた敵は怒り値が溜まり、規定値に達すると怒り状態になる。怒り状態の敵は仰け反らないため、コンボがつながらなくなるのだ。敵が怒るのは怒り値が溜まりきった状態で、仰け反りから体勢を立て直したとき。つまり絶え間なく仰け反らせるか、敵を浮かせれば怒ることはない。怒る手前の状態から敵の様子が変わるので、そこからは敵を浮かせるなどして、怒りを未然に防ごう。

敵ごとに重量が決まっていて、重い敵ほど浮かせにくい。

怒り状態になるまで

怒り値の80%に達すると怒りの手前状態に

攻撃を1回当てるごとに、敵の怒り値が1溜まる。怒り値は敵ごとに決まっていて、たとえば写真の敵なら100だ。その数値の80%分、つまり80回攻撃すると、敵は怒りの一歩手前の状態となる。なお、怒り値は攻撃が連続ヒットしていないときに徐々に減っていく。



怒り値が100%に達すると怒り状態に!

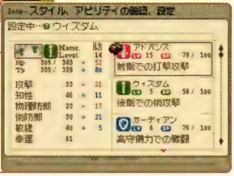
さらに攻撃を続けて敵の怒り値が最大になると、15秒間怒り状態となるのだ。ちなみに怒り中は怒り値が溜まらず、怒り状態が終わると蓄積された値は0になる。

ダメージの仕組みを理解する

すべての攻撃は物理攻撃と術攻撃に分かれる。詠唱せずに発動する攻撃は、一部を除いてほとんどが物理攻撃だ。それぞれの攻撃のダメージには影響するパラメータが決まっていて、物理攻撃なら攻撃、術攻撃なら知性を高めればダメージが増す。また、物理防御が高いほど物理攻撃のダメージを、術防御が高いほど術攻撃のダメージを減らせるのだ。

さらに、攻撃の威力やアビリティ、料理、武器の特殊効果や属性などさまざまな要素がダメージに影響する。与えるダメージを増やし、受けるダメージを減らせるように、その仕組みを覚えておこう。

ガードで防げるものはすべて物理攻撃。物理的な攻撃に見えなくても防げるのだ。



スタイルを変更すれば、攻撃や知性、各防御のパラメータは大きく変動する。

ダメージに影響する要素

敵を攻撃する場合

攻撃側（味方）の影響

物理攻撃の基本攻撃力
本人の攻撃のパラメータ
×スタイルのパラメータ変動+武器の攻撃力

術攻撃の基本攻撃力
本人の知性のパラメータ
×スタイルのパラメータ変動

基本攻撃力以外の影響
- 術・技ごとの威力(P.077)
- 攻撃や知性のパラメータが増減するアビリティ
- 攻撃や知性のパラメータが上がる料理
- 攻撃のパラメータが上がる術・技
- 術・技の威力が増減するアビリティ
- 術・技の威力が上がる料理

攻撃力と術・技の威力に対して、敵のダメージ軽減

防御側（敵）の影響

物理攻撃に対する防御力
物理防御のパラメータ

術攻撃に対する防御力
術防御のパラメータ

一度導き出されたダメージに、以下の要素が加わる

与えるダメージへの影響

攻撃側（味方）の影響
- 連続ヒット数20以上によるダメージ低下(P.059)
- 覚醒状態による与えるダメージの増加(P.062)
- 与えるダメージが増減する武器の特殊効果
- クリティカル（右ページ参照）の発生によるダメージ増加

防御側（敵）の影響
- ガード、ダウン中によるダメージ軽減
- 属性耐性(P.065)によるダメージの増減

敵に攻撃される場合

攻撃側（敵）の影響

物理攻撃の基本攻撃力
攻撃のパラメータ

術攻撃の基本攻撃力
知性のパラメータ

基本攻撃力以外の影響
- 攻撃手段ごとの威力
- 攻撃のパラメータが上がる技（一部の敵のみ）

攻撃力と攻撃手段の威力に対して、味方のダメージ軽減

防御側（味方）の影響

物理攻撃に対する基本防御力
本人の物理防御のパラメータ
×スタイルのパラメータ変動+防具の物理防御力

術攻撃に対する基本防御力
本人の術防御のパラメータ
×スタイルのパラメータ変動+防具の術防御力

基本防御力以外の影響
- 物理防御と術防御のパラメータが増減するアビリティ
- 物理防御と術防御のパラメータが上がる料理
- 物理防御と術防御が上がる術

一度導き出されたダメージに、以下の要素が加わる

受けるダメージへの影響

攻撃側（敵）の影響
- 連続ヒット数20以上によるダメージ低下
- クリティカルの発生によるダメージ増加

防御側（味方）の影響
- ガードとマジックガード、ダウン中によるダメージ軽減
- 防具と装飾品の属性耐性(P.065)によるダメージ軽減
- 受けるダメージを軽減するアビリティ
- クリティカルを防ぐアビリティ
- 受けるダメージを軽減する料理

最終的なダメージが決定！

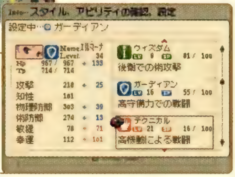
※ 空中で攻撃をヒットさせてもダメージが軽減されることはない。

与えるダメージが高まるクリティカル

攻撃する際、まれに通常より大きなダメージを与えることがある。これはクリティカルが発生したために起こる現象だ。クリティカルは自分の幸運と敏捷が高く、相手の敏捷が低いほど発生しやすい。

クリティカルはダメージを与える攻撃なら物理攻撃、術攻撃を問わず発生し、最終的なダメージが2倍になるため非常に強力。強敵と戦う際は発生率を上げるアビリティ「会心の心得」をセットしたり、料理で幸運や敏捷を高めておくといい。なお、クリティカルは敵の攻撃でも発生する。敏捷や幸運が高い敵と戦う際は、いつもより残りHpに気を配ろう。

クリティカルが発生しても特別な表示はない。ダメージが倍かどうかで見分けよう。



スタイルをテクニカルにすれば敏捷と幸運が高まり、クリティカル発生率を上げられる。

クリティカルの発生率

幸運×2÷レベル＋
（自分の敏捷－相手の敏捷）÷200
（発生率は1％未満にはならない）

- アビリティ「会心の心得」をセットしていると、発生率が40％アップする
- 装備している武器に以下の特殊効果がついていると、発生率がアップ
  - 会心…………5％アップ
  - 会心＋………10％アップ
  - 会心＋＋……20％アップ

たとえば 幸運198、敏捷104、レベル50のキャラクターが

敏捷50の敵に攻撃する場合
198×2÷50＋{(104－50)÷200}＝**約8％**

敏捷243の敵に攻撃する場合
198×2÷50＋{(104－243)÷200}＝**約7％**

たとえば 上記のキャラクターの幸運を80％、敏捷を10％アップさせて、

敏捷50の敵に攻撃する場合
356×2÷50＋{(114－50)÷200}＝**約14％**

敏捷243の敵に攻撃する場合
356×2÷50＋{(114－243)÷200}＝**約13％**

TOPICS 武器カスタムでクリティカル連発の武器を作ろう

武器カスタムで特殊効果に会心系、アビリティに「会心の心得」を付加すれば、クリティカルが出やすくなる。カスタムしていない状態と比べてどれだけダメージに差が出るのか検証したので、それを参考にカスタムしてほしい。なお、特殊効果の「会心＋＋」を付加できる蛍輝石はなかなか手に入らないので、ここでは特殊効果を「会心」と「会心＋」のみに絞っている。

「会心＋」を付加できる火の結晶は、通常の敵から盗めるので集めやすい。

カスタムした武器による総ダメージの比較

検証内容

- イリアの武器スタンダードマグをカスタム
- 検証時のイリアのレベルは50、敏捷は126、幸運は198
- 検証相手はアブソーブチェスト（敏捷200）
- 基本のクリティカル発生率は約7％

上記の条件でアブソーブチェスト相手に通常攻撃を3回（6ヒット）当てたときの総ダメージと、1発当たりに換算したダメージを調査。

武器の特殊効果とアビリティ			発生率アップ	総ダメージ	1ヒット当たりのダメージ
特殊効果1	特殊効果2	アビリティ			
－	－	－	なし	204	34
会心＋	－	－	＋10％	246	41
会心＋	会心	－	＋15％	283	47
－	－	会心の心得	＋40％	287	48
会心＋	－	会心の心得	＋50％	330	55
会心＋	会心	会心の心得	＋55％	395	66

TENSION GAUGE

テンションゲージ

戦闘中の行動によってテンションゲージが最大まで溜まるとキャラクターは覚醒し、与えるダメージや移動速度が上がって戦いやすくなる。また、強力な連携インフィニティージャムや、最強の技秘奥義が使えるのも見逃せない。

ゲージが最大まで溜まれば覚醒する

テンションゲージは戦闘開始時は必ず0から始まり、攻撃を連続でヒットさせたり、敵の攻撃をガードすることで溜まっていく(上限は100)。ゲージは時間経過とともに徐々に減っていくので、仕組みを覚えて効率よく溜めていこう。ゲージが最大になるとキャラクターが覚醒して、同時にゲージが覚醒時のゲージに切り替わる。覚醒時のゲージは急速に減り、これがなくなると覚醒は終了するのだ。

ゲージが最大まで溜まって覚醒したキャラクターは、体から光を発するようになる。

テンションゲージの仕組み

通常のゲージ　0　100

↓

テンションゲージが100に達すると覚醒。ゲージが通常時から覚醒時のものに切り替わる。

↓

覚醒時のゲージ　0　10(20)

↓

ゲージが満タンの状態から減少していき、空っぽになると覚醒が終わる。なお、アビリティ「覚醒延長」をつけていると、最大値が2倍になる。

テンションゲージの増減

- 攻撃を連続ヒットさせると増加。ヒット数が多いほど増加量が多くなる
- ガード(マジックガード)を1回成功につき10増加
- 敵がドロップしたものを拾うと1つにつき2増加
- 1秒経過するごとに4減少
- ただし時間経過によるゲージ減少量は、スタイルがイノセントのときは3になり、フリーラン中は1になる(イノセントをつけてフリーランをしているときは0になって減らなくなる)

アビリティ「覚醒遅延」でゲージの減少を遅くでき、「覚醒容易」でゲージ増加量を20%増やせる。

覚醒によるパワーアップ

覚醒中は与えるダメージが大幅に増えるほか、消費Tpや詠唱時間が半分になって術・技が使いやすくなる。効果が続く時間は覚醒時のゲージがなくなるまでと短いが、覚醒中でもゲージが溜まる行動をすることで、覚醒状態を長引かせることが可能だ。覚醒したらヒット数が多い攻撃を繰り出し、少しでもゲージが減らないようにしよう。アビリティに「覚醒延長」と「覚醒容易」をつけておくとなおよい。

覚醒状態の効果

- 与えるダメージが1.5倍になる
- 石化、戦闘不能以外の状態異常が回復する
- 消費Tpが半減する
- 術の詠唱時間が半分になる
- 移動速度が20%アップ

インフィニティージャムで確実にコンボを決める

覚醒状態のキャラクターを操作しているとき、Lボタンと Rボタンを同時に押すとインフィニティージャムが発動。敵がすべて動かなくなり、味方は発動した際のターゲットを全員でとりかこむ。

その後は、発動者の覚醒時のゲージがなくなるまでターゲットを一方的に攻撃可能だ。発動する前にターゲットが怒り状態になっていたり、ガードをしていたとしても、インフィニティージャム中なら必ず仰け反った状態になる。つまり、連続攻撃すればコンボが確実につながるのだ。Lボタンで操作するキャラクターを切り替えつつ、次々と攻撃していこう。

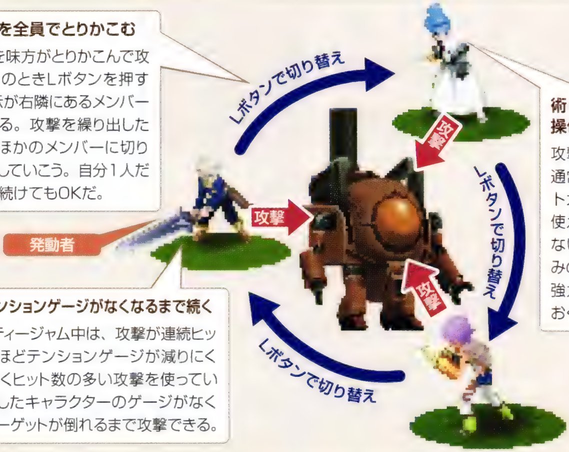
石化や戦闘不能状態の味方は参加できない。発動前に回復させておくといい。

キャラクター切り替えの間は発動者のゲージが減らないので、安心して交代しよう。

インフィニティージャムの仕組み

ターゲットを全員でとりかこむ

ターゲットを味方がとりかこんで攻撃開始。このときLボタンを押すと、Hp表示が右隣にあるメンバーに切り替わる。攻撃を繰り出したら、すぐにほかのメンバーに切り替えて連携していこう。自分1人だけで攻撃を続けてもOKだ。



術・技はショートカット操作で実行する

攻撃するキャラクターは通常攻撃以外に、ショートカット操作で術・技を使える。操作に手間取らないように、Bボタンのみのショートカット操作に強力な術・技を登録しておくのがオススメ。

発動者のテンションゲージがなくなるまで続く

インフィニティージャム中は、攻撃が連続ヒットしているほどテンションゲージが減りにくい。なるべくヒット数の多い攻撃を使っていこう。発動したキャラクターのゲージがなくなるか、ターゲットが倒れるまで攻撃できる。

前世の強大な力をとりもどす秘奥義

イノセントのスタイルレベルが10になると覚えられる「覚醒」をセットすれば、秘奥義を使えるようになる。この条件を満たし、覚醒中にAボタンとBボタンを同時に押せば、秘奥義が発動するのだ。発動中は前世の姿にもどり、インフィニティージャムのときと同様無防備になった敵に、強力な攻撃をたたき込む。技が終わるとテンションゲージは空になるが、それだけの価値は十分にある攻撃だ。

特技連携に組み込むことも可能。ゲージが溜まりしだい使おう。

一部のボスも秘奥義を使う。その場合こちらも無防備になるのだ。

CONDITION & ELEMENT

コンディションと属性

下画面のコンディションに表示される状態異常と状態変化は戦闘能力に大きな影響を与え、武器や術・技に宿る属性はダメージに大きな影響をおよぼす。有利に戦うためには、それぞれの使い道や対策を知っておく必要があるのだ。

行動を制限する状態異常

状態異常とは行動を制限したり、一定ダメージを受ける体の異常のことで、敵の特定の攻撃によって付加される。付加された異常の種類は、体の外見とコンディション画面に表示されるアイコンで確認できるので、それぞれの治し方や防ぐ手段を覚えておこう。また、味方も武器の特殊効果によって敵を状態異常にできる。ただし敵の場合は無効化するものも多いので、本書の敵データで確認してほしい。

体の色が赤く点滅しはじめたら、Hpがかなり減っている合図。すぐに回復させよう。

状態異常の種類と対策

種類	解説	主な回復手段 ※2	主な防御手段
毒	戦闘中は2秒ごと、移動中(※1)は3秒ごとに最大Hp2%分のダメージを受ける(Hp0にはならない)。	道　具:ポイズンボトル 術・技:リカバー	装飾品:ポイズンガード 料　理:ミートラビオリ
マヒ	行動する際に、6分の1の確率で仰け反って何もできない。戦闘が終われば回復する。	道　具:パラライボトル 術・技:リカバー	装飾品:パラライガード 料　理:肉の塩釜焼き
封印	術が使えなくなる。戦闘が終われば回復する。	道　具:シールボトル 術・技:リカバー	装飾品:サイレスガード 料　理:ミートローフ
石化	いっさい動けなくなり、全員がこの状態になるとゲームオーバー。戦闘が終われば回復する。	道　具:ストーンボトル 術・技:リカバー	装飾品:ストーンガード 料　理:肉まん
気絶	攻撃を連続で受けたり、特定の攻撃を受けると気絶し、4秒間動けない。ダメージを受けると治る。	道　具:ウィークボトル 術・技:リカバー	装飾品:ピヨガード、ピヨチェック
戦闘不能	Hpが0になった状態。全員がこの状態になるとゲームオーバー。戦闘終了後も継続する。	道　具:ライフボトル 術・技:レイズデッド	なし

※1 移動しなければダメージは受けない。また、乗り物での移動時はダメージを受けない。　※2 毒と戦闘不能は、宿屋やセーブポイントでも回復可能。

能力を高める状態変化

補助の術や特定の技を使うと、その対象は特定のパラメータが上昇する。するとコンディション画面に赤いアイコンが表示されるのだ。これは状態変化を示していて、アイコンが剣なら攻撃が、盾なら物理防御が上がっていることを意味する。状態変化は1分30秒ほど効果が続く。戦闘開始時に使って、その戦いを有利に進めていこう。

剣や盾アイコンは戦闘画面にも表示。状態異常もここに示される。

属性攻撃で弱点をつけば大ダメージ

一部の武器や術·技、敵の攻撃手段には属性がついている。そして敵には1体ごとに属性への耐性が決まっていて、これによってダメージが増加したり、軽減されることがあるのだ。味方の場合は、防具や装飾品を装備することで属性耐性を得られる。装備による耐性は、どれもダメージを軽減する効果だ。

敵の属性攻撃を装備で防ぎ、こちらが属性攻撃で敵の弱点をつけば、非常に有利に戦える。属性の種類と対策を知り、さらに属性によるダメージ変化の仕組みを覚えて、属性攻撃を有効利用していこう。

属性の種類

属性	主な攻撃手段	主な防御手段
土	武器:ドワーベンアーム 術·技:ストーンブラスト	防具:ドルイドクローク 装飾品:アースグローブ
水	武器:ブリザードマグ 術·技:アイシクル	防具:スケイルガード 装飾品:アクアグローブ
火	武器:ヒートソード 術·技:ファイアボール	防具:フロギストメイル 装飾品:フレアグローブ
風	武器:ウィンドナックル 術·技:ライトニング	防具:フェザークローク 装飾品:ウィンドグローブ
光	武器:イビルハンター 術·技:フォトン	防具:ミスリルメイル 装飾品:ライトグローブ
闇	武器:ムラマサ 術·技:ダークフォース	防具:エルダークローク 装飾品:ダークグローブ

属性攻撃への耐性

敵の属性耐性

ベヒモスの属性耐性

土属性	0.5倍	風属性	1.5倍
水属性	0.5倍	光属性	変化なし
火属性	変化なし	闇属性	1.5倍

1体ごとに耐性が決まっている

敵には各属性に対する耐性が個別に決まっている。たとえば上記の敵の場合は風属性と闇属性が弱点で、これらの属性で攻撃すればダメージが1.5倍になるのだ。また、土と水属性は得意としており、ダメージが半減する。

味方の属性耐性

防具	ミスリルガード(得意属性は光) 光属性のダメージ半減
装飾品	アースマント 土属性のダメージ30%軽減
	ウィンドグローブ 風属性のダメージ20%軽減

防具と装備品によって耐性を得る

防具は得意属性と同じ属性のダメージを半減し、装飾品の場合はダメージを軽減する。装飾品は2つ装備でき、同じものをつけても効果は重複するのだ。戦闘中でも変更できるので、敵の攻撃に応じてつけ替えていこう。

武器についている属性の仕組み

武器の属性は最初からついているもののほか、カスタムして付加することも可能。武器につく属性には「○属性+」「○属性++」などの種類があり、「○属性+」の場合、ダメージが増えるときと軽減されるときの両方で効果が2乗になる。また、1つの武器に属性を複数つけると両方の効果が発揮されるなど、仕組みは少々複雑だ。ダメージ増加と軽減のパターンをまとめたので、これを見て理解を深めてほしい。

なお、武器の属性は通常攻撃にのみ反映される。武器の属性が通じないときは術·技で攻めるといい。

武器の属性によるダメージの違い(赤い文字はダメージ増加、青い文字はダメージ低下を示す)

ユニホーンドル

火属性	1.5倍
風属性	0.5倍

この敵が耐性を備えている属性が、1つだけ武器についている場合のダメージ

属性	ダメージ	属性	ダメージ
火属性	1.5倍	風属性	0.5倍
火属性+	1.5×1.5=2.25倍	風属性+	0.5×0.5=0.25倍
火属性++	1.5×1.5×1.5=3.4倍	風属性++	0.5×0.5×0.5=0.125倍

この敵が耐性を備えている属性が、2つ武器についている場合のダメージ

属性	ダメージ
火属性2つ	1.5×1.5=2.25倍
火属性+2つ	1.5×1.5×1.5×1.5=5倍
火属性++2つ	1.5×1.5×1.5×1.5×1.5×1.5=11.4倍
風属性2つ	0.5×0.5=0.25倍
風属性+2つ	0.5×0.5×0.5×0.5=0.06倍
風属性++2つ	0.5×0.5×0.5×0.5×0.5×0.5=0.01倍
火属性と風属性	1.5×0.5=0.75倍
火属性+と風属性+	1.5×1.5×0.5×0.5=0.56倍
火属性++と風属性++	1.5×1.5×1.5×0.5×0.5×0.5=0.42倍

STRATEGY

作戦

移動中ならメニュー画面の「作戦」で隊列と行動方針を、戦闘中の場合はバトルメニューの「作戦」で行動方針を決められる。隊列は戦闘開始時の敵との位置関係に、行動方針は操作モードがオートのキャラクターの行動に影響するのだ。

隊列で戦闘開始時の配置が決定

メニュー画面の「作戦」では、戦闘に参加するメンバーを近距離、中距離、遠距離のどこに配置するかを決められる。戦闘に突入したとき、近距離が敵にもっとも近く、遠距離がもっとも離れている状況で始まるので、各自が得意とする距離で戦闘が始まるよう設定しておこう。剣と技による接近戦が得意なルカやスパーダなら近距離、銃による攻撃と術がメインのイリアなら遠距離に配置していくといい。

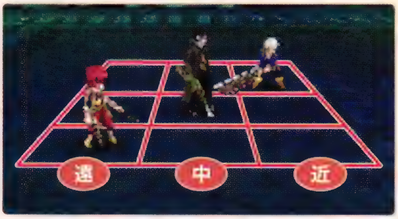
敵シンボルに不意打ちされると隊列が乱され、遠距離のメンバーが敵に近くなる。

隊列設定による初期配置への影響

メニュー画面で設定

は戦闘開始時の敵のいる場所を示している。

実際に戦うと……

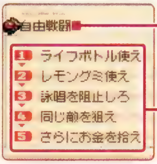


敵の方を向いて、このような初期配置で戦闘開始。

行動方針は基本行動と優先行動で決まる

操作モードがオートのキャラクターは、「近接戦闘」「支援戦闘」などの基本行動にしたがって行動する。「近接戦闘」なら敵に近づいて戦い、「支援戦闘」なら敵から離れて味方をサポートするのだ。また、優先行動を設定することで、「近接戦闘」でも状況によっては敵から離れて回復を行う、といった行動をとらせることが可能。2つの行動を的確に設定し、オートで行動する味方に指示を出す手間を省こう。

2種類の行動設定



基本行動
基本的な行動方針を決める設定。7種類のうち1つを選べる。

優先行動
条件を満たすと優先して実行する行動。5種類設定できる。

大まかな行動を指示する基本行動

基本行動は全部で7種類あり、それぞれどのように行動するかはもちろん、術・技を使うひん度や、敵との距離をどのように保つかが決まっている。移動中、戦闘中を問わず設定できるので、詳細を下表で確認し、状況に応じて適したものを選んでいこう。

戦闘開始時の隊列を乱さずに戦いたければ、敵との距離のとりかたを考慮して決めていくのもいい。

回復は術・技だけで行う。アイテムを使うには優先行動が必要だ。

基本行動の種類と傾向(Tp消費の大＞中＞小＞極小は、大に近いほど術・技の使用ひん度が高いことを示す)

種類	Tp消費	敵との距離のとりかた	主な行動
自由戦闘	中	近距離：ルカ、スパーダ、エルマーナ 中距離：イリア、アンジュ、リカルド	基本的には技、敵を浮かせる攻撃をメインに戦う。ピンチのときはルカやエルマーナなら自分を回復する技、イリア、アンジュ、リカルドなら味方のHpを回復する術を実行するため、安全性も高い。
全力戦闘	大	近距離：ルカ、スパーダ、アンジュ、エルマーナ 中距離：イリア、リカルド	Tpを惜しまずに技を多用し、条件を満たせば低確率ながら秘奥義も使用。また、ルカとスパーダは高確率で自分の攻撃を高める技を使う。短期決戦を狙うならこの行動にして、一気に大ダメージを与えていこう。
近接戦闘	中	近距離：全員	積極的に敵に近づいて、物理攻撃を主軸に攻める。近距離での攻撃が強力なルカやスパーダ、エルマーナにオススメ。
後方戦闘	中～大	遠距離：全員	バックステップで敵との距離を離し、術や遠距離の技で攻撃。遠距離の術と技が豊富なイリアとリカルドに最適だ。
支援戦闘	中～大	中距離：スパーダ、アンジュ、エルマーナ 遠距離：ルカ、イリア、リカルド	回復の術、補助の術を駆使して味方をサポートするほか、攻撃の術も高確率で実行。技ではなく術を使わせたいときに選ぶといい。
防御戦闘	小～中	中距離：全員	ガードとマジックガードを駆使して、自分の身を守ることを優先。また、スパーダやアンジュは術で味方の防御を高め、スパーダ以外は回復の術・技も積極的に実行するため、安全に戦えるのも強み。
節約戦闘	極小	近距離：エルマーナ 中距離：エルマーナ以外全員	術・技をあまり使わずに戦う。回復の術も、味方がよほどピンチのときでなければ使わない。Tp消費をできるだけ抑えたい場合にのみ選ぼう。

優先行動でより詳細な指示を

特定の条件を満たしたときに、基本行動より優先して行うのが優先行動だ。たとえば基本行動が「節約戦闘」でも、回復の術の優先行動をセットして、術のオート使用許可をオンにしていれば、味方のHpが減ったときに積極的に術で回復してくれる。

優先行動はギルドで入手でき、入手したものは全員が共有できる。1人5種類までつけられ、複数の優先行動の条件を同時に満たしたときは、設定欄の番号1＞2＞3＞4＞5の順で優先されるのだ。より優先してほしい行動から順に設定しよう。

優先行動設定の考え方

良い例	悪い例
1 ライフボトル使え 2 術を盛大に使え	1 待機しろ 2 攻撃に専念しろ
1の条件は戦闘不能状態の味方がいること、2の条件は敵がいること。1の条件を満たすまでは術を使って戦い、味方に戦闘不能者が出ると、すぐにライフボトルを使って回復してくれる。	1にセットしている「待機しろ」は必ず待機して、攻撃されたときだけガードするというもの。つまり、1の優先行動をつねに実行するため、2の優先行動はいつまで経っても実行しない。

優先行動の設定例

	優先行動	内容	解説
1	ライフボトル使え	戦闘不能者に80％の確率でライフボトルを使う	優先行動の条件判定は、上から順に行われる。回復の行動は攻撃行動より上に設定して、味方がピンチのときは回復を優先させるように。
2	レモングミ使え	HP40％未満の味方に80％の確率でレモングミを使う	
3	詠唱を阻止しろ	術の詠唱を始めた敵を80％の確率で攻撃	このようにセットすれば、ふだんは一定確率でリーダーのターゲットを狙い、ほかの敵が詠唱を始めた場合のみ、その敵を狙ってくれる。
4	同じ敵を狙え	リーダーのターゲットを60％の確率で攻撃	
5	さらにお金を拾え	落ちているガルドを100％の確率で拾う	戦闘に関係しない行動は最後にセット。ほかの条件を満たさなかったときに実行させよう。

優先行動一覧（並びはメニュー画面でストックされる順）

系統	優先行動の名前	交換できるギルド							必要グレード	セットする意味がある味方						行動の対象
		レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス		ルカ	イリア	スパーダ	アンジュ	リカルド	エルマーナ	
攻撃系	攻撃に専念しろ				●	●	●	●	500	●	●	●	●	●	●	近くにいる敵
攻撃系	術を盛大に使え	●	●	●					250	●	●	●	●	●	●	リーダーのターゲット
攻撃系	敵を攻撃しろ	●	●	●					200	●	●	●	●	●	●	近くにいる敵
攻撃系	術を使って戦え			●	●	●			500	●	●	●	●	●	●	遠くにいる敵
攻撃系	弱い術を使え					●	●	●	550	●	●	●	●	●	●	リーダーのターゲット
攻撃系	空中コンボ全開で					●			700	●	●	●	●	●	●	近くにいる敵
攻撃系	後衛を攻撃しろ				●				1400	●	●	●	●	●	●	遠くにいる敵
攻撃系	秘奥義は積極的に							●	1400	●	●	●	●	●	●	近くにいる敵
攻撃系	秘奥義は消極的に							●	1400	●	●	●	●	●	●	近くにいる敵
攻撃系	詠唱を阻止しろ						●		700	●	●	●	●	●	●	術を詠唱中の敵
攻撃系	同じ敵を狙え								最初から所持	●	●	●	●	●	●	リーダーのターゲット
攻撃系	違う敵を狙え	●	●	●	●				500	●	●	●	●	●	●	リーダーのターゲット以外の敵
防御系	守りを固めろ								最初から所持	●	●	●	●	●	●	—
防御系	回避行動を優先				●				850	●	●	●	●	●	●	—
防御系	消極的な行動で	●							900	●	●	●	●	●	●	近くにいる敵
防御系	弱ったときは待機		●						350	●	●	●	●	●	●	—
防御系	敵から離れろ		●						350	●	●	●	●	●	●	—
回復系	HPを小回復しろ	●	●	●					250	●	●		●	●	●	自分と味方
回復系	味方を蘇生しろ			●	●	●	●	●	900		●		●			味方
回復系	HPを中回復しろ			●	●	●			500	●	●		●	●	●	自分と味方

	設定時の行動
	以下の条件で近くの敵に、通常攻撃と技を積極的に実行 ❶ 対象が地上にいて、その敵の重さ(P.238)が中量か重量なら、20%の確率で敵を浮かせる攻撃を実行 ❷ ❶を満たさなかった場合、80%の確率で攻撃
	攻撃の術を使える場合、80%の確率でリーダーのターゲットに実行。消費Tpが多い術ほど使いやすい
	以下の条件で近くの敵に、通常攻撃と技を実行 ❶ 対象が地上にいて、その敵の重さが中量か重量なら、20%の確率で敵を浮かせる攻撃を実行 ❷ ❶を満たさなかった場合、80%の確率で攻撃
	攻撃の術を使える場合、70%の確率で遠くの敵に実行。消費Tpが中程度の術を使いやすい
	攻撃の術を使える場合、70%の確率でリーダーのターゲットに実行。消費Tpが少ない術ほど使いやすい
	以下の条件で近くの敵に、通常攻撃と技を積極的に実行 ❶ 対象が地上にいて、その敵の重さが中量か重量なら、100%の確率で敵を浮かせる攻撃を実行 ❷ ❶を満たさなかった場合、80%の確率で攻撃
	80%の確率で遠くの敵を攻撃
	秘奥義発動の条件を満たしている場合、80%の確率で実行
	秘奥義発動の条件を満たしており、自分のHpが20%未満かつ2人以上の味方がHp40%未満の場合、80%の確率で実行
	術の詠唱を始めた敵を80%の確率で攻撃
	以下の条件でリーダーのターゲットに、通常攻撃と技を積極的に実行 ❶ 対象が地上にいて、その敵の重さが中量か重量なら、60%の確率で敵を浮かせる攻撃を実行 ❷ ❶を満たさなかった場合、60%の確率で攻撃
	以下の条件でリーダーのターゲット以外の敵に、通常攻撃と技を積極的に実行 ❶ 対象が地上にいて、その敵の重さが中量か重量なら、60%の確率で敵を浮かせる攻撃を実行 ❷ ❶を満たさなかった場合、60%の確率で攻撃
	攻撃を受けそうなとき、90%の確率でガード(術の場合はマジックガード)を実行
	近くの敵から攻撃を受けそうなとき、以下の行動を実行 ❶ 40%の確率で前ステップを実行 ❷ ❶を満たさなかった場合、80%の確率でバックステップを実行
	状況に応じて、以下の行動を実行 ❶ 近くの敵から物理攻撃を受けそうなとき、10%の確率で前ステップかバックステップを実行 ❷ ❶を満たせなかった場合、70%の確率でガードを実行 ❸ 術を受けそうなとき、70%の確率でマジックガードを実行 ❹ 吹き飛ばされたとき、70%の確率で受け身を実行 ❺ 攻撃を受けていないとき、5%の確率で攻撃を実行(術も使用) ❻ ❶～❺を満たしていない場合、80%の確率で待機
	自分のHpが20%未満のとき、状況に応じて以下の行動を実行 ❶ 攻撃を受けそうなとき、ガード(術の場合はマジックガード)を100%の確率で実行 ❷ 敵が近くにいるときは100%の確率で距離を離し、敵から離れている場合は100%の確率で待機
	敵が近くにいる場合、100%の確率で距離を離す
	自分や味方のHpの減り具合に応じて、以下の回復行動を実行 ❶【ルカ、エルマーナのみ】自分のHpが40%未満の場合、80%の確率で集気法(治癒功)を実行 ❷【リカルドのみ】Hp40%未満の味方が2人以上いる場合、60%の確率でヒールオブアースを実行 ❸【リカルドのみ】Hp20%未満の味方がいる場合、100%の確率でヒールオブアースを実行 ❹【イリア、アンジュのみ】Hp60%未満の味方がいる場合、100%の確率でヒールを実行 ❺【イリアのみ】Hp80%未満の味方がいる場合、100%の確率でファーストエイドを実行
	戦闘不能状態の味方に、80%の確率でレイズデッドを実行
	自分や味方のHpの減り具合に応じて、以下の回復行動を実行 ❶【ルカ、エルマーナのみ】自分のHpが40%未満の場合、80%の確率で集気法(治癒功)を実行 ❷【アンジュのみ】Hp20%未満で状態異常の味方がいる場合、60%の確率でレストアを実行 ❸【リカルドのみ】Hp40%未満の味方がいる場合、80%の確率でヒールオブアースを実行(Hp40%未満の味方が2人以上なら100%) ❹【リカルドのみ】Hp20%未満の味方がいる場合、100%の確率でヒールオブアースを実行 ❺【イリア、アンジュのみ】Hp60%未満の味方がいる場合、100%の確率でヒールを実行 ❻【イリアのみ】Hp80%未満の味方がいる場合、100%の確率でファーストエイドを実行

優先行動一覧のつづき

系統	優先行動の名前	交換できるギルド							必要グレード	セットする意味がある味方						行動の対象
		レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス		ルカ	イリア	スパーダ	アンジュ	リカルド	エルマーナ	
回復系	HPを大回復しろ					●	●	●	1200	●	●		●	●	●	自分と味方
	状態異常回復優先		●	●	●	●	●	●	1500		●		●	●		自分と味方
	HP回復は自力で								最初から所持	●	●		●	●	●	自分のみ
補助系	アップルグミ使え								最初から所持	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	オレンジグミ使え		●	●	●	●	●	●	350	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	レモングミ使え			●	●	●	●	●	350	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	ライフボトル使え			●	●	●	●	●	500	●	●	●	●	●	●	味方
	敵を分析しろ	●							250	●	●	●	●	●	●	近くにいる敵
	回復アイテム使え					●	●	●	2400	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	パイングミ使え			●	●	●	●	●	350	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	ミックスグミ使え				●	●	●	●	350	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	ミラクルグミ使え					●	●	●	500	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	ボトルで石化治療	●	●	●	●	●			250	●	●	●	●	●	●	味方
	ボトルで毒治療	●	●	●	●	●			250	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	ボトルでマヒ治療	●	●	●	●	●			250	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	ボトルで封印治療	●	●	●	●	●			250	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	ボトルで気絶治療	●	●	●	●	●			250	●	●	●	●	●	●	味方
	ボトルで状態回復				●	●	●	●	1050	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	薬で全員HP回復				●	●	●	●	550	●	●	●	●	●	●	自分と味方
	薬で全員TP回復				●	●	●	●	550	●	●	●	●	●	●	自分と味方
他	アイテムを奪え			●					700				●			近くにいる敵
	お金を拾え	●	●	●	●	●	●	●	600	●	●	●	●	●	●	—
	物を拾え		●	●	●	●	●	●	400	●	●	●	●	●	●	—
	待機しろ			●					1400	●	●	●	●	●	●	—
	さらにお金を拾え					●	●	●	2100	●	●	●	●	●	●	—
	さらに物を拾え					●	●	●	1600	●	●	●	●	●	●	—
	敵を怒らせるな								最初から所持	●	●	●	●	●	●	—

	設定時の行動
	自分や味方のHpの減り具合に応じて、以下の回復行動を実行 ❶【ルカ、エルマーナのみ】自分のHpが40%未満の場合、80%の確率で集気法(治癒功)を実行 ❷【アンジュのみ】Hp40%未満で状態異常の味方がいる場合、100%の確率でレストアを実行 ❸【リカルドのみ】Hp40%未満の味方がいる場合、100%の確率でヒールオブアースを実行 ❹【アンジュ、リカルドのみ】Hp60%未満の味方が2人以上いる場合、100%の確率でリザレクション(ヒールオブアース)を実行 ❺【アンジュのみ】Hp40%未満の味方がいる場合、100%の確率でキュアを実行 ❻【イリア、アンジュのみ】Hp60%未満の味方がいる場合、100%の確率でヒールを実行 ❼【イリアのみ】Hp80%未満の味方がいる場合、100%の確率でファーストエイドを実行
	戦闘不能以外の状態異常の味方がいる場合、100%の確率でリカバーを実行
	自分のHpの減り具合に応じて、以下の回復行動を実行 ❶【ルカ、エルマーナのみ】自分のHpが40%未満の場合、80%の確率で集気法(治癒功)を実行 ❷【リカルドのみ】自分のHpが40%未満の場合、80%の確率でヒールオブアースを実行 ❸【アンジュのみ】自分のHpが20%未満の場合、40%の確率でキュアを実行 ❹【イリア、アンジュのみ】自分のHpが40%未満の場合、100%の確率でヒールを実行 ❺【イリアのみ】自分のHpが60%未満の場合、100%の確率でファーストエイドを実行
	アップルグミを持っていてHp40%未満の味方がいる場合、80%の確率で使用
	オレンジグミを持っていてTp40%未満の味方がいる場合、80%の確率で使用
	レモングミを持っていてHp40%未満の味方がいる場合、80%の確率で使用
	ライフボトルを持っていて戦闘不能状態の味方がいる場合、80%の確率で使用
	スペクタクルズを持っていて対象に使っていない場合、70%の確率で使用
	以下の回復アイテムを持っている場合、状況に応じて使用(エリクシールと奇蹟水は使わない) ❶ 戦闘不能を含む状態異常の味方がいる場合、それぞれを回復できるアイテムを100%の確率で使用 (パナシーアボトルより、ポイズンボトル、パラライボトル、シールボトル、ストーンボトル、ウィークボトルを優先) ❷ Tp20%未満の味方がいる場合、60%の確率でパイングミを使用 ❸ Tp40%未満の味方がいる場合、60%の確率でオレンジグミを使用 ❹ Hp40%未満の味方がいる場合、100%の確率でアップルグミを使用 ❺ Hp20%未満の味方がいる場合、100%の確率でレモングミを使用 ❻ HpとTpが40%未満の味方がいる場合、100%の確率でミックスグミを使用 ❼ HpとTpが20%未満の味方がいる場合、100%の確率でミラクルグミを使用 ❽ Hp40%未満の味方が2人以上いる場合、100%の確率でスペシフィックを使用 ❾ Tp20%未満の味方が2人以上いる場合、100%の確率でトリートを使用
	パイングミを持っていてTp20%未満の味方がいる場合、80%の確率で使用
	ミックスグミを持っていて、以下の条件を満たした場合に使用 ❶ HpとTp40%未満の味方がいる場合、80%の確率で使用 ❷ Hp60%、Tp20%未満の味方か、Hp20%、Tp60%未満の味方がいる場合、80%の確率で使用
	ミラクルグミを持っていて、以下の条件を満たした場合に使用 ❶ HpとTp20%未満の味方がいる場合、80%の確率で使用 ❷ Hp20%、Tp40%未満の味方か、Hp40%、Tp20%未満の味方がいる場合に80%の確率で使用
	石化状態の味方に、100%の確率でストーンボトル(ない場合はパナシーアボトル)を使用
	毒状態の味方に、100%の確率でポイズンボトル(ない場合はパナシーアボトル)を使用
	マヒ状態の味方に、100%の確率でパラライボトル(ない場合はパナシーアボトル)を使用
	封印状態の味方に、100%の確率でシールボトル(ない場合はパナシーアボトル)を使用
	気絶状態の味方に、100%の確率でウィークボトル(ない場合はパナシーアボトル)を使用
	戦闘不能を含む状態異常の味方がいる場合、それぞれを回復できるアイテムを持っているなら100%の確率で使用
	スペシフィックを持っていてHp40%未満の味方が2人以上いる場合、80%の確率で使用
	トリートを持っていてTp20%未満の味方が2人以上いる場合、80%の確率で使用
	対象のアイテムを盗んでいないとき、40%の確率でローバーアイテムを実行
	コインが落ちている場合、60%の確率で拾い集める
	道具袋や宝箱が落ちている場合、50%の確率で拾いにいく
	状況に応じて以下の行動を実行 ❶ 攻撃を受けそうなとき、100%の確率でガード(術の場合はマジックガード)を実行 ❷ ❶を満たしていない場合、100%の確率で待機
	コインが落ちている場合、100%の確率で拾い集める
	道具袋や宝箱が落ちている場合、100%の確率で拾いにいく
	怒りの一歩手前状態の敵には、100%の確率で攻撃しない

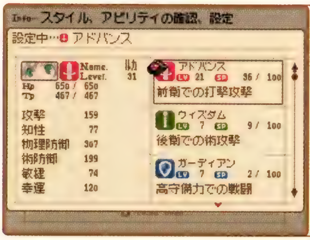
RESULT

戦闘結果

戦闘に勝利すると戦闘結果画面に切り替わる。この画面ではEXPを獲得してレベルアップできるほか、戦闘の成績がスコアとして示されるのだ。スコアは獲得できるグレードやSP量に影響するので、好成績の残しかたを知っておこう。

結果画面の表示を読みとろう

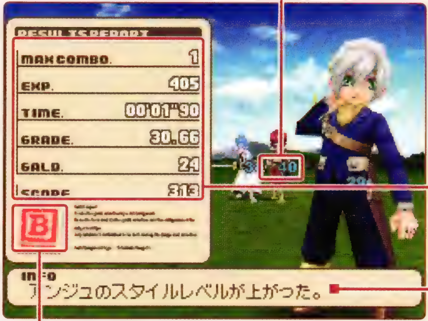
戦闘結果画面にはEXPやガルドといった獲得できるもののほかに、スコアや習得したアビリティなど、さまざまな情報が表示される。それぞれの情報がどんな意味を持ち、どこに表示されるのかを覚えて、戦闘結果を把握できるようになろう。また、戦闘に参加したメンバーは、この画面でTpがわずかに回復する。その仕組みを覚えておけば、Tpの回復を見越して術・技を使うといったこともできる。



獲得したSPの量は表示されないため、メニュー画面の「スタイル」で確認するしかない。

戦闘結果画面の見方

Tpの回復量
戦闘に参加して生き残っていたメンバーは、勝利時にTpが最大値の約4%分回復。ちなみに特定のアイテムを持っていると回復量が増える(P.236)。



結果表示
パーティが獲得したものや、スコアなどの表示。種類は以下のとおり。

MAX COMBO	その戦闘中に達成した、最大ヒット数。SCORE(スコア)に影響する
EXP	獲得した経験値。戦闘不能状態以外のメンバー(控え含む)が全員獲得する
TIME	すべての敵を倒すまでにかかった時間。スコアに影響する
GRADE	獲得したグレード。スコアが高いほど多く獲得できる(最大64.00)
GALD	拾い集めたガルドの総額
SCORE	戦闘の成績で、獲得するグレードとSPの量に影響(右ページ参照)

習得情報
参加メンバーのレベルや絆などがアップしたことを示す。表示されるものは以下のとおり。なお、控えメンバーも戦闘勝利時にレベルアップなどするが、この画面には表示されない。

- レベルアップ
- 術・技の習得
- スタイルレベルアップ
- アビリティの習得
- 絆値のアップ

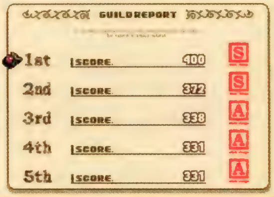
スコアのランク
表示されたスコアをランクづけしたもの(右ページ参照)。S>A>B>C>D>Eの6段階があり、Sに近いほど評価が高いという意味。

高いスコアを得るためには

スコアの算出には、戦闘中に受けたダメージや最大ヒット数などが影響する。仕組みは下記のとおりで、簡単にいうと短時間で最大ヒット数が多いコンボを繰り出し、敵に大ダメージを与え、さらに自分たちは大ダメージを受けずに勝利すればいいのだ。

敵が弱いと最大ヒット数が稼げず、逆に強すぎると短時間で倒せないため、パーティの強さに見合った敵と戦わなければ高いスコアは得られない。

Info… 戦闘成績の確認



「ライブラリ」の「戦闘成績」を見れば、今までに得たスコアの上位5つを確認できる。

スコアの決まり方とランクへの換算

以下の4項目の点数の合計がスコアとして表示
(各点数は最大100点。合計400点が最大)

- **経過時間の点数**……勝利までにかかった時間が短いほど高得点。3秒以内にすべての敵を倒せば100点
- **最大ヒット数の点数**……戦闘中に達成した連続ヒット数が多いほど高得点。連続ヒット数が50以上なら100点
- **受けたダメージの点数**……受けたダメージが少ないほど高得点。ダメージを受けずに勝利すれば100点
- **与えたダメージの点数**……出現した敵に対して、一撃で大ダメージを与えるほど高得点。敵の最大Hpの4割程度のダメージを一撃でたたき出せば100点

ランクへの換算

スコアが361～400点……ランクS
スコアが331～360点……ランクA
スコアが301～330点……ランクB
スコアが251～300点……ランクC
スコアが151～250点……ランクD
スコアが150以下……ランクE

難易度による最終スコアの違い

難易度「ハード」のときは合計点が1.5倍に、難易度「マニア」のときは合計点が2倍になる(400点は超えない)

スコアが高いほど獲得グレードとSPが増加

ギルドでアイテムとの交換に使うグレードと、スタイルレベルを上げるのに必要なSPは、スコアが高いほど多く獲得できる。グレードの算出は右にまとめたものを、SPの算出はP.031を参照してほしい。

これらを稼ぐには、まず戦闘難易度を「ハード」か「マニア」にして、スコアが1.5～2倍になるようにしよう。それから苦戦せずに倒せる強さの敵と戦い、すばやく仕留めることで高スコアを得ていくのだ。

獲得グレードの算出

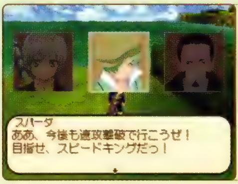
$(スコア÷100)^3$ 小数第二位まで獲得

小数点以下の余剰分は、次にグレードを獲得した際の余剰分と足し、その合計が1に達したときに獲得

たとえば スコアが313の場合
(313÷100)=3.13
3.13を3乗(3.13×3.13×3.13)=30.66**獲得**

TOPICS 戦闘の時間と最大ヒット数はイベントにも影響

戦闘結果のスコアにかかわる最大ヒット数と経過時間は、達成イベント(P.317)の発生条件にもなっている。最大ヒット数が一定値以上に達したり、一定時間内に勝利しなければ見られないイベントがあるのだ。これらのイベントはどれも覚醒リストに記録されていくので、覚醒率を最大にするなら必ず見る必要がある。本書のデータで条件を確認して発生させよう。



戦闘中にイベントの発生条件を満たすと、戦闘勝利時に自動で発生する。

CHARACTER ANALYZE

キャラクター解析

戦闘に関するさまざまな情報を覚えたら、次はプレイヤーの分身となる6人のキャラクターたちについて覚えよう。彼らの特徴やオススメのアビリティ、使用する術・技の詳細などを知り、真の実力を引き出せるようになってもらいたい。

各自の特徴を考慮して育て方を決める

レベルアップによるパラメータ成長には、キャラクターごとの差がほとんどない(右ページ参照)。全員を同じスタイルで育てれば、同じ強さになるということだ。また、ルカやスパーダなど物理攻撃が得意なキャラクターでも強力な術を覚える。つまり、どのスタイルで育てても問題なく戦えるのだ。まずは各キャラクターの特徴を知り、どんな役割を持たせるかを決めてから、好きなように育てていこう。

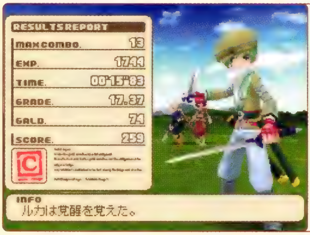
各自得意とする属性がある。ルカなら火属性の術・技を覚えるのだ。

各キャラクターの特徴

キャラクター	特徴
ルカ	●振りは遅いが威力が高い大剣の使い手 ●火属性の術・技が得意 ●攻撃を高める術・技でサポートも可能
イリア	●連射可能な銃を使った遠距離戦が得意 ●術・技には水属性のものが多い ●回復の術をある程度覚える
スパーダ	●二刀流による攻撃は威力、速度ともに優秀 ●覚える術・技には風属性のものが多い ●威力が高い近距離用の技が豊富
アンジュ	●短剣によるすばやい連続攻撃がウリ ●光属性の術・技を使える ●強力な回復、補助の術で味方をサポート
リカルド	●距離を問わずに戦える銃剣を装備 ●土と闇属性の術を使いこなす ●広範囲を回復できる術を覚える
エルマーナ	●蹴り技などの格闘技を使いこなす ●敵を浮かせたり、吹き飛ばす技が豊富 ●種類は少ないが、各属性の術を使える

イノセント入手まではスタイルを均等に上げよう

キャラクターごとの役割を決めたら、その役割に見合ったスタイルで育てていきたいところ。しかし、それではイノセントのスタイルを入手できない。イノセントの入手条件は3種類のスタイルのレベルを15まで上げることなので、それを満たすまでは3種類を均等に使っていこう。そうすれば、別のスタイルのアビリティも覚えられるので一石二鳥だ。



入手後はイノセントでも育てて、秘奥義を使える「覚醒」などを覚えさせていこう。

スタイルの使い分けの例

3種類を均等に育てる

→ **ふだんはアドバンス**
攻撃のパラメータが高まるアドバンスをセットして、敵を倒しやすくする。

→ **強敵相手にはガーディアン**
Hpや各防御力が高まるガーディアンは強敵相手に最適。通常の敵が強いときもこちらをセットしよう。

→ **寄り道するときは別のスタイル**
レベル上げやガルドを稼ぐときなど弱めの敵と戦う場合は、ふだんは使っていないスタイルにチェンジ。

術・技の習得を見越して熟練度を溜める

術・技の習得条件には、特定の術・技のレベルを一定まで上げるというものが多い。基本的には、術を使っていると強力な術を、技を使っていると強力な技を覚えていく仕組みだ。各キャラクターの役割に応じて覚えさせたい系統を優先して使い、熟練度を溜めて早めに覚えさせよう。

熟練度による術・技習得例

術の場合

キャラクターのレベル：14以上
術のファイアボールの術・技レベル：2以上
→術のイラプションを習得

キャラクターのレベル：25以上
術のイラプションの術・技レベル：2以上
→術のエクスプロードを習得

技の場合

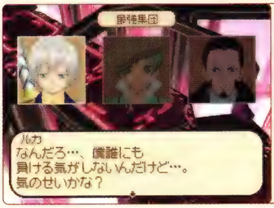
キャラクターのレベル：12以上
特技の魔神剣の術・技レベル：3以上
→秘技の剛・魔神剣を習得

術の場合はより強いものを覚える。技の場合は特技を鍛えると秘技、複数の特技を鍛えると奥義、といったように習得していく。

レベルアップによるパラメータ成長

レベルアップに必要なEXPの量は、どのキャラクターも同じ。また、レベルアップによるパラメータ成長も、ルカだけがレベル53以降に術防御が、レベル104以降に幸運がわずかに成長しづらくなるだけだ。右表に一定レベルごとのパラメータの基本値をまとめたので、詳しくはそちらを見てほしい。

ちなみに、薬草を使ったキャラクターはパラメータ基本値が増減するため、表と同じ値にはならない。



見るのは困難だが全員のレベルが230以上だとイベントが発生。

一定レベルごとのパラメータ基本値

レベル	必要な累積EXP	最大Hp	最大Tp	攻撃	知性	物理防御	術防御※1	敏捷	幸運※2
1	0	200	100	8	8	8	8	8	8
10	6045	335	235	28	28	28	19	28	49
20	105665	485	385	58	58	58	44	58	79
30	499965	635	535	91	88	88	74	86	115
40	1469765	785	680	138	125	125	104	106	158
50	3325925	900	780	188	165	165	134	126	198
60	6360285	1000	845	248	215	215	162	156	248
70	10492635	1100	895	308	265	265	179	193	298
80	15952855	1200	945	349	299	299	189	220	363
90	23813885	1255	991	359	309	309	199	230	463
100	34713075	1305	999	369	319	319	209	240	527
125	65785325	1430	999	394	344	344	234	265	562
150	96857575	1555	999	419	369	369	259	290	587
175	127929825	1680	999	444	394	394	284	315	612
200	159002075	1805	999	469	419	419	309	340	637
225	190074325	1930	999	494	444	444	334	365	662
250	221146575	2055	999	519	469	469	359	390	687

※1 ルカの場合、レベル60からは掲載値から6減らした値になる。
※2 ルカの場合、レベル125からは掲載値から10減らした値になる。

キャラクターごとの補正値の影響

キャラクターによってはテンションゲージが溜まりやすかったり、敵の耐久が減りにくいといった違いがある。これには、各自に決められた補正値が影響していて、その補正によってテンションゲージの増加率、武器の特殊効果発生率、攻撃対象の耐久が増減するのだ。下記でその仕組みを覚えておこう。

各キャラクターの補正値と影響の例

補正値	
ルカ	1.25
イリア	0.75
スパーダ	0.9
アンジュ	0.75
リカルド	1（変化なし）
エルマーナ	0.75

たとえば ルカがテンションゲージが10増加する行動をとった場合
10×1.25=12.5　テンションゲージ増加量が12.5になる

たとえば スパーダが発生率10%の特殊効果を武器につけていた場合
10×0.9=9　特殊効果の発生率が9%に低下する

たとえば イリアが耐久値5の敵に攻撃した場合
5÷0.75=6.6（小数点以下は切り上げ）　攻撃対象の耐久値が7に増加する

キャラクター解析 1

ルカ・ミルダ

強力な火属性の術・技と、対空攻撃が可能な技を多数覚えるのがルカの強み。火に弱い敵や高所を飛び回る敵相手には無類の強さを発揮するのだ。また、補正値が優れているのも魅力の1つといえる。

RUCA MILDA

育成　補正値の高さを活かすのが得策

ルカは6人のなかで補正値がもっとも高く、テンションゲージが溜まりやすい。イノセントのスタイルやアビリティでゲージをさらに溜めやすくし、覚醒や秘奥義で攻めていこう。また、非常に強力な術を覚えるため、術のレベルを上げていくことも大切。均等に育てて、最終的には物理攻撃と術攻撃が両方得意な万能キャラクターにしたてあげよう。

ヒット数が多い技で複数の敵を巻き込めば、すぐにゲージが溜まる。

スタイル　イノセントをつけて覚醒しやすく

ルカの通常攻撃は振りが遅く、攻撃回数も少ない。攻撃は技に頼る機会が多いので、最大Tpが下がらないスタイルを選ぼう。

覚醒の効果で消費Tpを下げるのもオススメだ。イノセントなら最大Tpが下がらないうえ、テンションゲージが減りにくくなるという利点もあり、両方の条件を満たしているといえる。

ヴァーサス以外のスタイル適性（オススメ度は◎>○>△の順）

スタイル	オススメ	説明
アドバンス	○	通常攻撃の速度が遅めなルカにとっては、一撃の威力が大事。このスタイルで攻撃を高めるといい。
ウィズダム	○	強力な術を覚えるには、術レベルを上げる必要が。その際はこのスタイルにして術攻撃に特化させよう。
ガーディアン	◎	接近して戦うため、最大Hpや防御が上がるのは見逃せない。最大Tpが下がらないのも魅力的。
テクニカル	△	スタイルレベルが上がるほど攻撃が極端に下がる。手数が少なめのルカには不向きだ。
イノセント	◎	テンションゲージが減りにくく、もともとゲージが溜まりやすいという利点を最大限に活かせる。

アビリティ　覚醒にかかわるアビリティを優先

「覚醒容易」で覚醒しやすくし、「覚醒延長」で覚醒の効果時間を延ばそう。そして覚醒が終わりそうになったところで秘奥義を使い、さらに大ダメージを与えていくのだ。武器に石化などの特殊効果がついているなら、「武器の達人」もオススメ。

オススメのアビリティ

武器の達人	武器の特殊効果の発生率が2倍
TP上昇	最大Tpが20%アップ
覚醒容易	テンションゲージの上昇率20%アップ
覚醒	覚醒中に秘奥義を使える
覚醒延長	覚醒中のテンションゲージの最大値が増える

武器カスタム　石化系の特殊効果で一撃必殺を狙おう

補正値が高く武器の特殊効果が発生しやすいルカには、状態異常を狙えるものが最適。石化系をつけて敵を一撃で倒せるようにしておき、火属性が効かない敵相手に狙っていこう。また、尖鋭系で一撃の威力を高め、少なめの手数でも十分なダメージを与えられるようにするといい。

オススメのカスタム

特殊効果1	石化系で一撃必殺を狙う。石化が効かない敵が多い場所に行くときはピヨ系で代用だ。
特殊効果2	与えるダメージが増す尖鋭系をチョイス。これをつけられないときは会心系にしよう。

戦闘　攻撃を高めてから接近戦をしかける

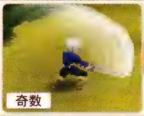
戦闘開始直後に剛招来を使い、攻撃を高めてから攻めていく。そうすればしばらくの間は与えるダメージがアップするので、通常攻撃の手数が少ないという欠点を十分に補っていけるのだ。

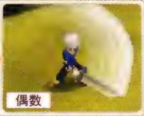
攻撃する際はすばやくテンションゲージを溜めて覚醒するために、裂空斬や火炎裂空、鳳凰天翔駆などヒット数が多い技を多用していこう。

シャープネスやAGシャープを使えば、味方の攻撃も上げられる。

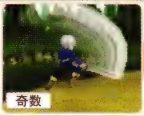
通常攻撃一覧（奇数、偶数はその攻撃を連続で出したときの奇数発目、偶数発目の動作であることを示す）

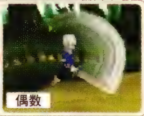
中段攻撃　Aボタン





ジャンプ攻撃　ジャンプ中にAボタン

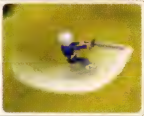




下段攻撃　⬇＋Aボタン

2発目は上段攻撃
3発目以降はジャンプ攻撃

フリーラン攻撃　フリーラン中にAボタン



上段攻撃　⬆＋Aボタン

2発目以降はジャンプ攻撃

- アビリティ「コンボ追加」などをつけていない状態だと、フリーラン攻撃は1回、そのほかの攻撃は3回まで出せる
- どの攻撃もヒット数は1、威力は100

術・技一覧（並びは術・技メニューに登録される順で、秘奥義は最後に掲載）

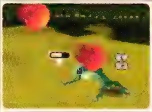
空中使用	○の場合は空中で使えることを、×の場合は使えないことを示す（技のみ）。
詠唱	その術の詠唱が終わるまでの時間（術のみ）。
習得条件	レベルはキャラクターのレベル、術・技名の右にある数値は、習得に必要な術・技レベルを示す。
消費Tp	初期状態の消費Tp→術・技レベル最大のときの消費Tp。秘奥義の消費Tpは、覚醒状態の効果で半減したものを掲載している。
属性	その術・技についている属性。全属性とある場合、攻撃にすべての属性がつく。
効果	総威力はすべて命中したときの威力。これをヒット数で割ったものが、1ヒット当たりの平均ダメージ。全発命中させるのが困難な術・技は、「1発の威力×攻撃回数」で示している。なお、ヒット数は敵の大きさや状況によって変化する場合がある。

特技　魔神剣　マジンケン　空中使用 ○

習得条件	レベル1		
消費Tp	3→1	属性	―
効果	総威力125／ヒット数1		

地を這う衝撃波を前方に飛ばして攻撃する。威力は低めだが、技使用後のスキが小さいため、連発することも可能だ。なお、衝撃波はかなり遠くまで届くが、遠すぎると消えてしまう。

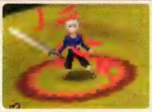
攻撃術　ファイアボール　詠唱 約0.4秒



習得条件	レベル3		
消費Tp	8→4	属性	火属性
効果	総威力360／ヒット数3		

3発の火炎弾を、敵1体に対して連続で発射する火属性の術。威力はあまり高くないものの消費Tpが少なく、詠唱時間も非常に短いため、遠距離からのけん制として有効だ。

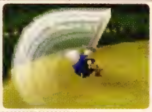
特技　剛招来　ゴウショウライ　空中使用 ×



習得条件	レベル4		
消費Tp	5→2	属性	―
効果	90秒間、自分の攻撃を約10%アップ（効果は重複しない）		

90秒間攻撃のパラメータが10%ほどアップする。シャープネスと違って自分にしか使えないが、詠唱を必要とせずに使えるのが強みだ。なお、この特技から秘技や奥義につなぐことはできない。

特技　裂空斬　レックウザン　空中使用 ○



習得条件	レベル10		
消費Tp	12→6	属性	―
効果	総威力400／ヒット数5		

跳び上がって回転しながら、連続で敵を斬りつける。地上で出すと前方に移動し、空中で出すとその場で回転する。地上で小さな敵に使うと飛び越してしまいやすいので、相手を浮かせてから使おう。

術・技一覧(ルカ)の続き

特技 真空破斬　シンクウハザン　空中使用 ×

習得条件	レベル20
消費Tp	12→6
属性	―
効果	総威力200／ヒット数1

自分の周囲を一回転するように、大きく剣を振るう技。周囲360度が攻撃範囲となるため、敵に囲まれたときに便利だ。当たった敵は吹き飛んでダウンするため、ピンチを脱出できる。

ヒット数が少ないため、耐久が高い敵は1発でダウンさせられない。

秘技 剛・魔神剣　ゴウ・マジンケン　空中使用 ○

習得条件	レベル12、魔神剣3
消費Tp	7→3
属性	―
効果	総威力260／ヒット数1

魔神剣を強化した秘技で、発生する衝撃波が大きくなり、威力も2倍以上になっている。ただし、射程は魔神剣の半分程度と短いので、近距離からコンボに組み込んで使おう。

秘技 火炎裂空　カエンレックウ　空中使用 ○

習得条件	レベル42、裂空斬2、ファイアボール2
消費Tp	12→6
属性	火属性
効果	総威力500／ヒット数5

火属性がついた裂空斬。裂空斬と同じ消費Tpだが、威力は高くなっている。裂空斬と同様に小柄の敵に使うと頭上を通り越してしまうので、相手を浮かせてから見舞っていこう。

攻撃術 イラプション　詠唱 約1秒

習得条件	レベル14、ファイアボール2
消費Tp	10→5
属性	火属性
効果	総威力450／ヒット数3

敵の足元に溶岩流を発生させる。詠唱時間が短いにもかかわらず、効果範囲が広く威力も十分に高い。多くの敵を巻き込みたいときは、詠唱待機していつでも発動できるようにしておくといい。

攻撃術 エクスプロード　詠唱 約1.9秒

習得条件	レベル25、イラプション2
消費Tp	18→9
属性	火属性
効果	総威力800／ヒット数1

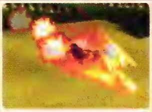
敵の足元を大爆発させる術。威力、効果範囲ともに優秀で、ヒットした敵をダウンさせるという利点もある。詠唱時間は長めだが、敵が密集しているなら狙っていきたい。

特技 崩襲剣　ホウシュウケン　空中使用 ○

習得条件	レベル6
消費Tp	5→2
属性	―
効果	総威力200／ヒット数1

小さく前方にジャンプしながら剣を振り下ろす攻撃で、空中の敵をたたき落とすのに便利。地上で使うとあまり跳び上がらないため、ジャンプして空中から出していくのがオススメだ。

秘技 鳳凰天駆　ホウオウテンク　空中使用 ○



習得条件	レベル32
消費Tp	10→5
属性	火属性
効果	総威力500／ヒット数4

垂直に跳び上がって炎をまとい、対象に急降下していく。地上で出すとジャンプしてから急降下するため攻撃までが遅いが、空中で使えばジャンプを省略するため、その欠点を補える。

特技 弧月閃　コゲツセン　空中使用 ○

習得条件	レベル8
消費Tp	4→2
属性	―
効果	総威力170／ヒット数1

ジャンプしながら剣を振り上げて、当たった敵を大きく浮かせる。上段攻撃で浮かせた敵をこの技で追撃して、より高い位置に押し上げてから空中コンボを決めていくといい。

秘技 弧月双閃　コゲツソウセン　空中使用 ○

習得条件	レベル18、弧月閃2
消費Tp	10→5
属性	―
効果	総威力370／ヒット数2

弧月閃を強化した秘技で、斬り上げる回数が2回に増えている。敵を大きく浮かすことができるが、前進しながら攻撃を繰り出すため、あまり浮かせすぎると敵の下をくぐり抜けてしまうことも。

補助術 シャープネス　詠唱 約0.8秒

習得条件	レベル23
消費Tp	7→3
属性	―
効果	90秒間、味方1人の攻撃を約10%アップ(効果は重複しない)

効果が継続する時間は剛招来と同じだが、消費Tpが多くなっているため、自分の攻撃を上げるなら剛招来を使った方がいい。味方の攻撃を上げたい場面で使っていこう。

秘技 崩昇襲斬　ホウショウシュウザン　空中使用 ○

習得条件	レベル27、崩襲剣2
消費Tp	11→5
属性	―
効果	総威力410／ヒット数2

崩襲剣で地面にたたきつけた剣を振り上げて、さらに攻撃を繰り出す。振り上げる攻撃を当てると敵が浮くため、空中コンボにつなげやすい。ちなみに振り上げる攻撃は、背後の敵にもヒットする。

奥義 魔王炎撃破 マオウエンゲキハ 空中使用 ○

習得条件	レベル49		
消費Tp	16→8	属性	火属性
効果	総威力560／ヒット数4		

炎をまとった剣をすばやく振り上げて、相手を浮かせる奥義。威力とヒット数に優れ、発動までのスキも小さいので扱いやすい。対空攻撃や空中コンボのフィニッシュとして繰り出していこう。

補助術 AGシャープ アグリゲットシャープ 詠唱 約2.7秒

習得条件	レベル39、シャープネス2		
消費Tp	20→10	属性	―
効果	90秒間、味方全員の攻撃を約10%アップ（効果は重複しない）		

シャープネスの効果を味方全員に発揮させる強力な補助術。詠唱時間は非常に長いが、総ダメージが格段に上がるため、多少危険をおかしてでも戦闘開始直後に使っていきたい。

奥義 熱波旋風陣 ネッパセンプウジン 空中使用 ×

習得条件	レベル37、真空破斬3、イラプション2		
消費Tp	15→7	属性	火属性
効果	総威力650／ヒット数5		

火属性がつき、ヒット数が増えた真空破斬の強化版。敵を吹き飛ばす効果はなくなったが、少し浮かせることが可能となっている。コンボ中にほかの敵が近づいてきたら、この技につないで迎撃しよう。

奥義 絶空魔神撃 ゼックウマジンゲキ 空中使用 ×

習得条件	レベル30、魔神剣3、真空破斬3		
消費Tp	13→6	属性	―
効果	総威力450／ヒット数2		

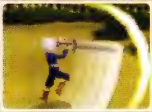
魔神剣を放った直後に真空破斬を繰り出す。敵の近くにいないと両方当たらないが、発生前のスキが大きく阻止されやすい。コンボに組み込むか、強力な遠距離攻撃と割り切って使おう。

攻撃術 スパイラルフレア 詠唱 約2.8秒

習得条件	レベル47		
消費Tp	22→11	属性	火属性
効果	総威力1000／ヒット数1		

貫通する火球を撃ち出し、当たった敵をダウンさせる。威力はかなり高いものの、詠唱時間が非常に長く、すばやい敵がいると詠唱を阻止されやすい。相手が気絶やダウンした場面で使っていこう。

奥義 烈風月華衝 レップウゲッカショウ 空中使用 ○



習得条件	レベル42、烈空斬3、弧月閃3		
消費Tp	20→10	属性	―
効果	総威力700／ヒット数6		

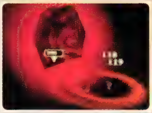
裂空斬に続けて弧月閃を放つ奥技で、ヒット数が多く特技連携のフィニッシュにもってこい。欠点は地上にいる小柄な敵に使うと、頭上を跳び越してしまうこと。空中コンボに組み込むといい。

奥義 鷹爪烈風剣 ヨウソウレップウケン 空中使用 ○

習得条件	レベル51、裂空斬4、崩昇襲剣3		
消費Tp	18→9	属性	―
効果	総威力640／ヒット数7		

崩昇襲斬で敵を大きく浮かせ、さらに裂空斬を繰り出す。崩昇襲斬による打ち上げ時のスキがやや大きいが、打ち上げてさえしまえば敵を長く浮かせていられる。その間に味方に追撃させよう。

攻撃術 メテオスウォーム 詠唱 約3.3秒



習得条件	レベル56、ファイアボール5、エクスプロード3		
消費Tp	42→21	属性	火属性
効果	威力250×12		

空から12発の隕石を落とす火属性最強の術。敵1体を狙って隕石が降りそそぐため、与えるダメージはかなりのものだ。詠唱時間は長めでも、使っていく価値は十分にある。

奥義 鳳凰天翔駆 ホウオウテンショウク 空中使用 ○

習得条件	レベル56、鳳凰天駆5		
消費Tp	21→10	属性	火属性
効果	総威力740／ヒット数8		

鳳凰のオーラをまとって真上に跳び上がる。地上で使うと周囲に炎を溜め、その炎で敵を浮かせてから跳び上がるためスキが大きい。空中でなら炎を溜める動作が省略されるので、空中で使おう。

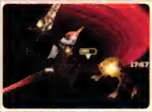
地上での一撃は威力が高い。敵が1体だけなら地上から当てよう。

特技 集気法 シュウキホウ 空中使用 ×

習得条件	レベル20		
消費Tp	15→7	属性	―
効果	自分のHpを、最大値の30%分回復		

立ち止まって力を溜め、自分のHpを回復させる。回復できる量はそれほど多くないが、術と違って詠唱がない分すぐに回復でき、連続で使えるのが魅力だ。ピンチのときはこれを連発しよう。

秘奥義 魔王灼滅刃 マオウシャクメツジン 空中使用 ×



習得条件	アビリティ「覚醒（P.033）」をセット		
消費Tp	100	属性	―
効果	総威力5000／ヒット数11		

一時的にアスラの姿になり、強烈な斬撃を連続して見舞っていく究極の技。一見すると近距離用の技に見えるが効果範囲は非常に広く、すべての敵に大ダメージを与えられる。

キャラクター解析 2

イリア・アニーミ

両手の拳銃を絶え間なく発射して、手数で押していくタイプ。ヒット数が優秀な技と水属性の術を使いこなし、わずかながらも回復の術を覚える。攻守ともにバランスのとれた能力の持ち主だ。

IRIA ANIMI

育成 最終的には術攻撃を極めさせる

イリアは銃と術を使って戦うという特性上、敵に近づく必要はまずない。Hpや防御力などはあまり気にせず、最大Tpや知性を高めて術・技を使いやすくしよう。初めのうちは術よりも技の方が役に立つものの、高レベルになって覚える術はどれも非常に強力。序盤は物理攻撃役を任せつつ術のレベルも上げて、最終的には術攻撃に特化させるといい。

水属性が効かない敵と出会ったら、属性がない技で攻めよう。

スタイル 最大Tpと知性アップを最優先

術攻撃に特化させるには、それに見合ったTpと知性が必要。両方が上がるのはウィズダムだけなので、基本的にはこのスタイルをつけておくといい。

ただしウィズダムは最大Hpと物理防御が下がるため、強敵との戦いにはあまり向いていない。その場合はガーディアンにつけ替えて、防御面を万全にしておこう。

ヴァーサス以外のスタイル適性（オススメ度は◎>○>△の順）

スタイル	オススメ	説明
アドバンス	△	Tpと知性が下がるため、術攻撃をさせる役には向かない。物理攻撃に専念させるならつけるのもアリ。
ウィズダム	◎	最大Tpと知性が大きく上昇するのが最大の魅力。大幅に下がるHpや物理防御は料理で補うといい。
ガーディアン	◎	強敵と戦うときなど、Hpや防御に不安があるならこちらをセット。最大Tpと知性は下がらないので安心。
テクニカル	○	これも最大Tpと知性は下がらない。クリティカルが出やすくなり、ヒット数の多い攻撃が活きてくる。
イノセント	○	補正値が低くテンションゲージが溜まりにくいイリアにとって、ゲージが減りにくくなるのは嬉しいところ。

アビリティ 詠唱の欠点を補えるものをセット

術の欠点は詠唱に時間がかかり、その間に攻撃されて仰け反ると阻止されてしまうこと。詠唱時間を短縮できるものや、仰け反らなくなるものをセットして欠点をカバーしよう。また、敵からすばやく離れるために移動速度を上げておくことも大切。

オススメのアビリティ

アビリティ	効果
早口詠唱	詠唱時間20%短縮
高速詠唱	詠唱時間20%短縮（消費Tp10%アップ）
術威力上昇	術の威力が30%アップ
踏ん張り	1回仰け反らなくなる
ダッシュ	移動速度40%アップ（防御5%ダウン）

武器カスタム 状態異常付加と移動速度アップが最適

補正値によって特殊効果の発生率は低くなるものの、通常攻撃1回が2ヒットするため、発生率が低めの状態異常でも付加させるチャンスは多い。1つは石化系をつけておき、敵を簡単に倒せるようにしておこう。2つ目には軽量化系をつけて、移動速度を上げておくのがベストだ。

オススメのカスタム

特殊効果1	状態異常付加でもっとも役立つのは石化系。通常攻撃を出しきって付加を狙おう。
特殊効果2	軽量化で移動速度を速めれば、敵から急いで離れ、安全な場所で詠唱を開始できる。

戦闘 術・技でコンボのつなぎ役を担う

イリアはヒット数が多い技を覚えるが、使用時に後方に跳び下がったり、近くにいないと当たらないものが多い。1人でコンボを狙うのは難しいので、味方がコンボを決めているところに攻撃参加して、コンボをつないでいこう。また、術もヒット数が多く、命中させやすいものを覚える。詠唱時間を短縮したら、術でコンボに参加していくのもいい。

コンボの起点役にも最適。ヒット数が多い技で仰け反らせよう。

通常攻撃一覧

中段攻撃
Aボタン

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に
Aボタン

下段攻撃
⬇+Aボタン

フリーラン攻撃
フリーラン中に
Aボタン

上段攻撃
⬆+Aボタン

- アビリティ「コンボ追加」などをつけていない状態だと、フリーラン攻撃は1回、そのほかの攻撃は3回まで出せる
- どの攻撃もヒット数は2、威力は100

術・技一覧 (並びは術・技メニューに登録される順で、秘奥義は最後に掲載。データの見方はP.077参照)

特技 ツインバレット 空中使用 ○

習得条件	レベル3		
消費Tp	10→5	属性	ー
効果	総威力500(空中時600)/ヒット数10		

バックステップしたあとに連続射撃する特技。基本的に通常攻撃からコンボにならないが、射程が非常に長く戦場の端から端まで問題なく届く。敵との距離を離したいときに使うのも効果的だ。

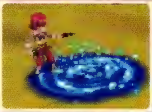
地上よりも空中で使う方が威力が増す。敵を浮かせたら狙ってみよう。

回復術 ファーストエイド 詠唱 約0.4秒

習得条件	レベル1		
消費Tp	5→2	属性	ー
効果	味方1人のHpを、最大値の25%分回復		

味方のHpを回復する術。回復量はそれほど多くないものの、詠唱時間が非常に短いのが利点だ。戦闘不能になりそうな仲間がいるときは、この術ですばやく回復してあげるといい。

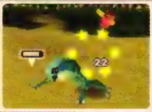
特技 タイドバレット 空中使用 ○



修得条件	レベル7		
消費tp	8→4	属性	水属性
効果	総威力420/ヒット数5		

斜め下に弾丸を放ち、地面から水たまりを発生させる。地上で使うと射程が短くなるので、空中から使うのが得策だ。空高く飛んでいる敵には、水たまりによる攻撃が当たらないのが難点。

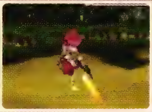
攻撃術 ピコハン 詠唱 約0.9秒



習得条件	レベル4		
消費Tp	12→6	属性	ー
効果	総威力150/ヒット数1		

ハンマーを敵の頭上に落とし、50%の確率で気絶させる術。敵が移動していると当てにくいので、味方が攻撃している敵に使うといい。相手が気絶すれば、さらにコンボを続けられる。

特技 アクロバレット 空中使用 ○

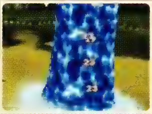


習得条件	レベル9		
消費Tp	3→1	属性	ー
効果	威力120×8		

ジャンプ後に周囲を射撃する特技で、空中で使うと即座に射撃する。敵に囲まれたときや、巨大な敵に対して使うと効果的だ。敵が小さかったり、近すぎたりするとヒットしにくい。

術・技一覧(イリア)の続き

攻撃術 スプレッド　詠唱 約1.2秒



習得条件	レベル25、アクアエッジ2		
消費Tp	13→6	属性	水属性
効果	総威力600／ヒット数4		

敵の足元に水柱を発生させる術で、空中にいる敵にも当たる。術の発生している時間が長く、足止めもできる優秀な術だ。また、軽い敵なら大きく浮くため、空中コンボの起点にもなる。

高所を飛ぶ敵に有効。術が当たったところを味方に追撃させよう。

特技 チャージバレット　空中使用 ×

習得条件	レベル15		
消費Tp	7→3	属性	—
効果	総威力300／ヒット数3		

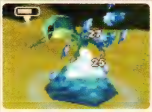
前進しながら銃を乱射する特技。技の出が早く、通常攻撃から使うとスムーズにつながる。敵に接近したいときはチャージバレット、離れたいときはツインバレットと使い分けよう。

特技 エリアルレイザー　空中使用 ×

習得条件	レベル23		
消費Tp	13→6	属性	—
効果	総威力550／ヒット数6		

キックで敵を浮かせたあと、斜め上に向かって連続で射撃する。技の発生が非常に早いのが利点だが、キックが当たらないと以降の射撃を行わない。必ず敵に接近して使うこと。

攻撃術 アイシクル　詠唱 約0.8秒



習得条件	レベル23		
消費Tp	8→4	属性	水属性
効果	総威力360／ヒット数2		

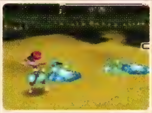
敵の足元から氷柱を発生させて攻撃する。詠唱時間が比較的短く、敵を浮かせることが可能。水属性に弱い敵への攻撃だけでなく、空中コンボの起点としても使える術だ。

秘技 アクアバレット　空中使用 ○

習得条件	レベル19、タイドバレット3		
消費Tp	15→7	属性	水属性
効果	総威力560／ヒット数2		

タイドバレットの強化版ともいえる秘技。空中から使えば射程が長くなるのも同じだ。ヒット数こそ少ないが、威力が高いうえに敵を大きく浮かせられる。浮かせたところを味方に追撃させよう。

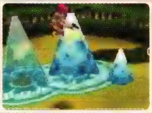
攻撃術 アクアエッジ　詠唱 約0.6秒



習得条件	レベル11		
消費Tp	9→4	属性	水属性
効果	総威力405／ヒット数3		

水の弾を3発撃ち出す術。水の弾は敵を貫通するため、複数の敵を攻撃できることもある。すばやく移動する敵には避けられやすいので、味方が攻撃して足止めしている間に狙うといい。

秘技 フリーズバレット　空中使用 ○



習得条件	レベル32、アクロバレット3		
消費Tp	15→7	属性	水属性
効果	威力530×8		

アクロバレット同様に周囲を攻撃する秘技で、着弾点から巨大な氷柱が発生する。この氷柱は威力が高く、敵を大きく浮かせる効果もある。中距離から使って確実に当てていこう。

巨大な敵相手なら密着して使うことで、2～3発ほど命中させられる。

回復術 ヒール　詠唱 約0.9秒

習得条件	レベル21		
消費Tp	12→6	属性	—
効果	味方1人のHpを、最大値の50%分回復		

イリアが覚える回復術ではもっとも効果が高い。回復量はファーストエイドの2倍だが、その分詠唱時間も2倍以上になっている。詠唱を中断されないように、敵から離れて使おう。

秘技 セッシブバレット　空中使用 ○

習得条件	レベル13、ツインバレット3		
消費Tp	25→12	属性	—
効果	総威力960(空中時1120)／ヒット数16		

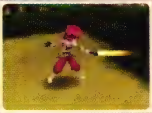
ツインバレットからさらに射撃を続ける秘技。ヒット数、威力ともに非常に優秀で、敵を長い間足止めできる。空中で使うとさらに威力が上がるため、できるだけ狙っていきたい。

攻撃術 コチハン　詠唱 約1.6秒

習得条件	レベル37、ピコハン2		
消費Tp	20→10	属性	—
効果	総威力300／ヒット数1		

30%の確率で石化状態にするハンマーを敵の頭上に落とす。威力の割に消費Tpが多いが、石化状態にすれば一撃で倒すことが可能だ。味方が攻撃している敵を狙って確実に当てよう。

秘技 アサルトバレット　空中使用 ×



習得条件	レベル39、チャージバレット3		
消費Tp	16→8	属性	ー
効果	総威力600／ヒット数6		

相手に接近しつつ高速射撃を繰り出す秘技。消費Tpとヒット数、威力のバランスがいいので、セッシブバレットの消費Tpが多すぎると感じたら、こちらを使うのがオススメ。

回復術 リカバー　詠唱 約0.8秒

習得条件	レベル17		
消費Tp	10→5	属性	ー
効果	味方1人の戦闘不能以外の状態異常を回復		

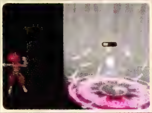
状態異常を回復する術。詠唱に時間がかかるものの、状態異常はどれもやっかいなので、すぐに治してあげよう。特に石化状態は全滅の危険もあるため、真っ先に回復すること。

奥義 アクアレイザー　空中使用 ○

習得条件	レベル42、セッシブバレット3		
消費Tp	10→5	属性	水属性
効果	総威力350／ヒット数1		

前方に水属性の弾丸を撃つ奥技。弾丸は敵を貫通するため、直線上の敵をまとめて攻撃できる。なお、敵との距離が離れていると、ほかの攻撃からつないでもコンボにならないと覚えておこう。

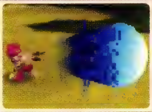
回復術 レイズデッド　詠唱 約1.6秒



習得条件	レベル44		
消費Tp	20→10	属性	ー
効果	味方1人の戦闘不能状態を回復（復活時のHpは最大値の40%）		

戦闘不能の味方を復活させる術。戦闘不能者が出たら、ただちにこの術を使って回復させよう。ただし、詠唱時間がかなり長いので、敵からできるだけ離れて使うことを忘れずに。

奥義 アクアスパイラル　空中使用 ○



習得条件	レベル47、ツインバレット3、タイドバレット3		
消費Tp	22→11	属性	水属性
効果	総威力880／ヒット数8		

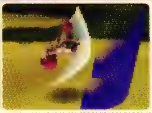
巨大な水の弾丸を放つ奥技。弾丸は当たった敵を押すように進んでいき、最大で8ヒットする。敵に接近しているほどヒット数が増えるので、アサルトバレットなどからつなぐといい。

攻撃術 アイストーネード　詠唱 約1.9秒

習得条件	レベル49、アイシクル4		
消費Tp	24→12	属性	水属性
効果	総威力1080／ヒット数12		

範囲が広いうえ、ヒット数が非常に多い優秀な術。術の発生している時間が長いため、敵を長い間仰け反らすことができる。その間にほかの仲間に攻撃をたたきこんでもらおう。

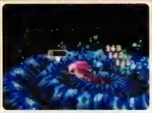
奥義 アストラルレイザ　空中使用 ×



習得条件	レベル51、エリアルレイザー4		
消費Tp	25→12	属性	水属性
効果	総威力850／ヒット数2		

キックで打ち上げたあと、水属性の弾丸を撃ち込んでいく。敵が後方に吹き飛ぶため、反撃を受ける危険が少ないのが利点。なお、エリアルレイザー同様に、キックが当たらないと射撃を行わない。

攻撃術 タイダルウェイブ　詠唱 約2.4秒



習得条件	レベル54、スプレッド4		
消費Tp	30→15	属性	水属性
効果	総威力1350／ヒット数5		

大洪水を巻き起こす水属性の術。効果範囲が非常に広く、ヒット数も多いため、複数の敵をまとめて仰け反らすことが可能だ。威力も最強クラスなので、積極的に使っていこう。

詠唱時間は2秒以上と長め。できるかぎり敵から離れて使うといい。

奥義 フリーズランサー　空中使用 ○

習得条件	レベル56、アサルトバレット4		
消費Tp	28→14	属性	水属性
効果	総威力1000／ヒット数8		

前方に氷の弾丸を8発撃ち出す奥技。射程が長いうえ弾丸が敵を貫通するため、直線上の敵を一網打尽にすることができる。セッシブバレットなどとは違い、すぐに射撃を開始するのも魅力だ。

チャージバレット、アサルトバレット、そしてこの技につなぐ連携が強力。

秘奥義 RVウィッシュ（ルインド・ベイン・ウィッシュ）　空中使用 ×

習得条件	アビリティ「覚醒」をセット		
消費Tp	100	属性	風・火属性
効果	総威力5100／ヒット数17		

イナンナの姿にもどって、風属性の竜巻で攻撃したあとに火属性の隕石を何発も落とす強力無比な技。距離に関係なく必ずターゲットを攻撃でき、周囲の敵も巻き込める。

キャラクター解析 3

スパーダ・ベルフォルマ

SPADA BELFORMA

二刀流から繰り出すヒット数に優れた突き攻撃や、風属性の斬撃で敵を力任せにねじふせていく。とはいえ決して物理攻撃一辺倒ではなく、攻撃の術や味方の防御を高める補助の術も使えるのだ。

育成　攻撃の高さと術・技の使いやすさを両立させたい

スパーダはサイクロンなどの強力な術を覚えるが、接近戦が得意な彼にとっては、敵から離れて詠唱するという行為が適していない。それよりも強力な技を使いやすくして、物理攻撃を任せよう。その際に考慮したいのが、物理攻撃の威力に直結する攻撃と、技使用の源である最大Tp。これらをスタイルやアビリティの組み合わせで高めていこう。

攻撃の術は、近づくのが危険な相手に対して使っていくといい。

スタイル　アドバンスで攻撃を高めよう

最大Tpを上げたり、消費Tpを下げるアビリティや料理は豊富。しかし、攻撃を高める手段は意外と少ない。ここはアドバンスを選択して攻撃を高めるのが得策だ。

また、覚醒すれば与えるダメージが上がり、消費Tpが下がる。イノセントをつけてテンションゲージを減りにくくし、すばやく覚醒を狙っていくのもアリだ。

ヴァーサス以外のスタイル適性（オススメ度は◎＞○＞△の順）

スタイル	オススメ	説明
アドバンス	◎	攻撃のパラメータが上がる唯一のスタイル。低下する最大Tpと術防御は、アビリティや料理で補おう。
ウィズダム	△	最大Tpは上がるものの、Hpと攻撃が一気に下がる。術を育てたいときにだけセットすればいい。
ガーディアン	○	攻撃や最大Tpに変化はないが、防御面は万全になる。攻撃が強い敵と戦うときはこちらをセットだ。
テクニカル	○	クリティカルが出やすくなり、ヒット数が多い攻撃が強力に。攻撃が大幅に下がるのが難点。
イノセント	◎	ヒット数が優秀な技を多用すればテンションゲージが溜まりやすい。これでゲージの減少を抑えよう。

アビリティ　技で与えるダメージを底上げ

「会心の心得」でクリティカルの発生率を高め、「技威力上昇」をセットすれば、与えるダメージが格段に高まる。あとはすばやい敵に追いつけるように移動速度を速めるものや、テンションゲージを溜まりやすくするものを選んでいこう。

オススメのアビリティ

会心の心得	クリティカルの発生率が40%アップ
技威力上昇	技の威力が30%アップ
TP上昇	最大Tpが20%アップ
ダッシュ	移動速度40%アップ（防御5%ダウン）
覚醒容易	テンションゲージの上昇率20%アップ

武器カスタム　ダメージ効率がよくなるものを付加する

会心系ならクリティカルが発生しやすくなり、尖鋭系なら与えるダメージが増す。これらの効果は技にも発揮されるため、左記で述べたアビリティの効果と組み合わせれば、かなりのダメージが期待できるのだ。どちらも付加できないときは、軽量化系で移動速度を上げておくといい。

オススメのカスタム

特殊効果1	会心系でクリティカルヒット発生率を高める。「会心＋」がつく素材なら比較的入手しやすい。
特殊効果2	尖鋭系をつけてダメージを増やす。素材がないようなら、2つ目にも会心系をつけよう。

戦闘　先陣をきって敵を食い止める

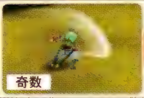
スパーダは味方1人の防御を高める術を使えるが、それよりも攻撃に専念させたい。戦闘が始まったら真っ先に敵に近づいて、ヒット数に優れた秋沙雨などを繰り出し、敵を足止めしていくのだ。

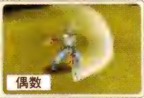
なお、自分の攻撃を高める剛招来を使えるが、覚えるレベルは45と遅め。覚えるまでは、味方にシャープネスを使ってもらうことで攻撃を高めよう。

敵を食い止めている間に、味方に防御を高めてもらえばいい。

通常攻撃一覧（奇数、偶数はその攻撃を連続で出したときの奇数発目、偶数発目の動作であることを示す）

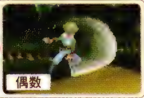
中段攻撃
Aボタン


奇数


偶数

ジャンプ攻撃
ジャンプ中にAボタン

奇数


偶数

下段攻撃
↓＋Aボタン

2発目は上段攻撃
3発目以降はジャンプ攻撃

フリーラン攻撃
フリーラン中にAボタン

上段攻撃
↑＋Aボタン

2発目以降はジャンプ攻撃

- アビリティ「コンボ追加」などをつけていない状態だと、フリーラン攻撃は1回、そのほかの攻撃は4回まで出せる
- どの攻撃も威力は100。下段攻撃と上段攻撃は2ヒット、そのほかの攻撃は1ヒット

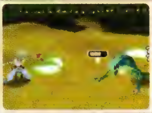
術・技一覧（並びは術・技メニューに登録される順で、秘奥義は最後に掲載。データの見方はP.077参照）

特技　虎牙破斬　コガハザン　空中使用 ○

習得条件	レベル1		
消費Tp	5→2	属性	—
効果	総威力200／ヒット数2		

ジャンプしながら敵を斬り上げ、さらに空中で斬りつけていく。空中の敵にも当てやすく、技の前後のスキがほとんどない。消費Tpも少ないので、積極的に使っていこう。

攻撃術　ウィンドカッター　詠唱 約0.4秒



習得条件	レベル5		
消費Tp	8→4	属性	風属性
効果	総威力360／ヒット数3		

敵を貫通する風の刃を3発撃ち出す。すばやく動き回る敵には回避されてしまうことも多いが、詠唱時間が非常に短いのが魅力。遠距離からのけん制として連発していくといい。

特技　魔神剣　マジンケン　空中使用 ○

習得条件	レベル1		
消費Tp	3→1	属性	—
効果	総威力125／ヒット数1		

衝撃波を前方に飛ばす技。ルカの魔神剣と比べて発生前後のスキが大きく、敵の近くで使うと反撃されやすい。敵との距離が離れているときにのみ使うのがオススメだ。

特技　散沙雨　チリサザメ　空中使用 ×

習得条件	レベル7		
消費Tp	8→4	属性	—
効果	総威力375／ヒット数5		

高速の突きを何度も浴びせる特技。耐久が高い敵でも瞬時に仰け反らすことが可能だ。空中では出せないので、空を飛んでいる敵には通常攻撃で地上に落としてから使おう。

通常攻撃からつないで出すだけで、簡単にヒット数を稼げるのも便利。

特技　瞬迅剣　シュンジンケン　空中使用 ○

習得条件	レベル3		
消費Tp	3→1	属性	—
効果	総威力125／ヒット数1		

前進しながら強力な突きを繰り出す特技で、敵を大きく後退させられる。ただし、使用後のスキがかなり大きいため、敵が多いときに使うのは危険だ。秘技や奥義につなぐことでスキをなくそう。

術・技一覧(スパーダ)の続き

特技 裂空斬 レックウザン 空中使用 ○

習得条件	レベル16		
消費Tp	12→6	属性	―
効果	総威力400/ヒット数5		

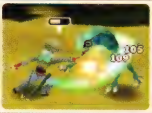
前方に跳び上がって縦回転斬りを繰り出す。小型の敵が相手だと飛び越えてしまうので、浮かしてから使うといい。なお、空中で使うと前進せずに、その場で縦回転斬りを行う。

攻撃術 ライトニング 詠唱 約0.8秒

習得条件	レベル12		
消費Tp	7→3	属性	風属性
効果	総威力320/ヒット数2		

敵の頭上に雷を落とす風属性の術。威力はそれほど高くないものの、雷が瞬時に発生するため、動いている敵にもヒットさせやすい。詠唱時間も短く、使いやすい術だ。

秘技 風迅剣 フウジンケン 空中使用 ○



習得条件	レベル9、瞬迅剣2		
消費Tp	8→4	属性	風属性
効果	総威力300/ヒット数2		

瞬迅剣の強化版といえる秘技で、突きが当たると風が巻き起こり、わずかながらも敵を浮かせることができる。瞬迅剣からつなぐと敵との距離を一気につめることが可能だ。

秘技 秋沙雨 アキサザメ 空中使用 ×

習得条件	レベル21、散沙雨2		
消費Tp	18→9	属性	―
効果	総威力840/ヒット数10		

散沙雨からさらに突きを放ち、最後にジャンプしながら敵を斬り上げる。消費Tpこそ多いが威力、ヒット数ともにトップクラスの性能を誇る秘技だ。敵を大きく浮かせられるのも魅力。

攻撃術 エアスラスト 詠唱 約1秒

習得条件	レベル18、ウィンドカッター2		
消費Tp	12→6	属性	風属性
効果	総威力560/ヒット数7		

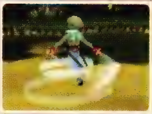
敵の周囲に風の刃を発生させて切り刻む術。攻撃範囲はやや狭いものの、ヒット数が多く長い間敵を仰け反らすことができる。ただし、すばやく動く敵には避けられてしまうことも。

秘技 真空裂斬 シンクウレツザン 空中使用 ○

習得条件	レベル22、裂空斬2		
消費Tp	18→9	属性	―
効果	総威力720/ヒット数8		

裂空斬の滞空時間を長くした技。地上で使っても前方に移動しないため、相手を飛び越える心配がない。逆にいうと、敵から離れていると当たらないということなので、密着して使おう。

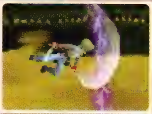
秘技 閃空裂破 センクウレッパ 空中使用 ○



習得条件	レベル26		
消費Tp	20→10	属性	風属性
効果	総威力750/ヒット数7		

回転斬りを繰り出しながら上昇し、急降下攻撃を行う。回転斬りはうしろの敵にも当たるため、囲まれたときに使うといい。ちなみに、空中で使うと急降下攻撃が2回当たることがある。

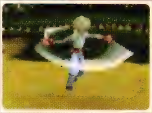
秘技 襲爪雷斬 シュウソウライザン 空中使用 ○



習得条件	レベル29		
消費Tp	18→9	属性	風属性
効果	総威力590/ヒット数6		

ジャンプしながら敵を斬り上げ、雷と共に斬り下ろす秘技。雷は地面に落ちるため、空中で使っても地上の敵を攻撃できる。ジャンプで敵の攻撃をかわしたあとに使ってみるのもいい。

秘技 虎牙連斬 コガレンザン 空中使用 ○



習得条件	レベル24、虎牙破斬2		
消費Tp	12→6	属性	―
効果	総威力450/ヒット数4		

敵を斬り上げて浮かせたあとに、空中で2回斬撃をたたきこんでから斬り下ろす。威力とヒット数は少々もの足りないが、消費Tpが少なくどんどん使っていけるのが魅力だ。

攻撃術 サンダーブレード 詠唱 約1.4秒

習得条件	レベル34、ライトニング2		
消費Tp	16→8	属性	風属性
効果	総威力730/ヒット数2		

頭上に巨大な剣を落とし、地面に雷撃を発生させる術。2発目の雷撃が強力だが、空中にいる敵には当たらない。また、耐久が高い敵は最初の剣で仰け反らないため、避けられる場合もある。

奥義 閃空衝裂破 センクウショウレッパ 空中使用 ○

習得条件	レベル38		
消費Tp	25→12	属性	風属性
効果	総威力880/ヒット数8		

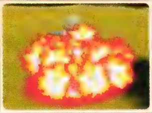
上昇しながら回転斬りで攻撃していく。閃空裂破のように大きく移動しないので使い勝手がいい。また、瞬時に8ヒットもたたき出せるため、覚醒状態を保つのに適している。

奥義 空破絶風撃 クウハゼップウゲキ 空中使用 ○

習得条件	レベル40		
消費Tp	25→12	属性	風属性
効果	総威力880/ヒット数6		

一度斬りつけたあと、風をまとった突きを放つ。この突きは5ヒットもするが、瞬迅剣のように敵を後退させることはできない。ちなみに、空中で使うと突きを出す前に敵が落下することもある。

特技 剛招来
ゴウショウライ　空中使用 ×



習得条件	レベル45		
消費Tp	5→2	属性	―
効果	90秒間、自分の攻撃を約15%アップ(効果は重複しない)		

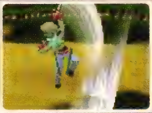
自分の攻撃を上昇させる特技。補助の術と違って、瞬時に効果が出るのが魅力だ。スパーダを物理攻撃主体で育てているなら、戦闘開始直後に使ってから敵陣に切り込むといい。

補助術 バリアー
詠唱 約0.9秒

習得条件	レベル42		
消費Tp	12→6	属性	―
効果	90秒間、味方1人の物理防御を約15%アップ(効果は重複しない)		

味方1人の物理防御力を上昇させる術。通常の敵との戦いではわざわざ使うほどのものではないが、物理攻撃が強力なボスとの戦闘では有効だ。余裕があったら使っていこう。

奥義 驟雨双破斬
シュウウソウハザン　空中使用 ×



習得条件	レベル36、散沙雨3、虎牙破斬3		
消費Tp	28→14	属性	―
効果	総威力1060／ヒット数10		

8連続の高速突きの最後に、虎牙破斬を繰り出す。通常攻撃を出し切ってから散沙雨→秋沙雨とつないで、最後にこの技を使えばテンションゲージを7割近くまで溜めることが可能だ。

空中では使えない。秋沙雨で跳び上がったら着地と同時に使うのだ。

奥義 烈風空牙衝
レップウクウガショウ　空中使用 ○

習得条件	レベル47、裂空斬3、瞬迅剣 3		
消費Tp	23→11	属性	―
効果	総威力800／ヒット数6		

裂空斬から瞬迅剣へとつなぐ奥義。背後にいる敵も攻撃できるので、連携中に敵が接近してきた場合はこれでフィニッシュしよう。最後の瞬迅剣で大きく前進するため、敵との距離も離せる。

攻撃術 サイクロン
詠唱 約1.9秒

習得条件	レベル49、エアスラスト5		
消費Tp	24→12	属性	風属性
効果	総威力1080／ヒット数12		

巨大な竜巻で敵を攻撃する術。イリアが使えるアイストーネードの風属性版といった具合だ。攻撃範囲とヒット数に優れているので、スパーダに術を使わせる場合はこれを連発させるといい。

奥義 真空千裂破
シンクウセンレッパ　空中使用 ×

習得条件	レベル52、裂空斬3、散沙雨3		
消費Tp	28→14	属性	―
効果	総威力1050／ヒット数11		

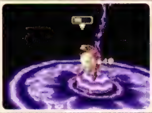
散沙雨のあとに裂空斬を繰り出す奥義。ヒット数はスパーダの奥義のなかで、最多の11を誇る。裂空斬でうしろの敵も攻撃できるのが利点だが、敵に十分接近していないと全段ヒットしない。

奥義 魔神双破斬
マジンソウハザン　空中使用 ○

習得条件	レベル32、魔神剣3、虎牙破斬2		
消費Tp	22→11	属性	―
効果	総威力770／ヒット数3		

魔神剣から虎牙破斬へとつなぐ技。魔神剣の部分で遠距離攻撃できるが、そのあとの虎牙破斬が当たらない。両方当てたいときは、敵に十分接近してから使うように。

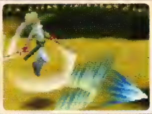
攻撃術 Iネイション
インディグネイション　詠唱 約2.5秒



習得条件	レベル56、サンダーブレード5		
消費Tp	30→15	属性	風属性
効果	総威力1350／ヒット数1		

雷から巻き起こる爆発で攻撃して、敵をダウンさせる。威力は非常に高いが、範囲はそれほど広くない。また、1ヒットしかしないため、耐久の高い敵はダウンさせられないのが難点。

奥義 魔神閃空破
マジンセンクウハ　空中使用 ○



習得条件	レベル59、閃空裂破3、魔神剣3		
消費Tp	27→13	属性	風属性
効果	総威力1010／ヒット数8		

魔神剣を放ったあとに閃空裂破を繰り出していく。全段ヒットさせるつもりなら、敵に密着して使うこと。そのほか中距離から使って、魔神剣と最後の急降下攻撃のみを狙うのもアリだ。

秘技 魔神剣・双牙
マジンケンソウガ　空中使用 ○

習得条件	レベル20、魔神剣4		
消費Tp	10→5	属性	―
効果	総威力370／ヒット数2		

魔神剣を2連続で放つ秘技。遠距離から物理攻撃で攻めるなら、この技で決まりだ。ただし、2発目は跳び上がってから放つため、地上にいる小柄の敵には当たらないことがある。

秘奥義 神裂閃光斬
シンレツセンコウザン　空中使用 ×

習得条件	アビリティ「覚醒」をセット		
消費Tp	100	属性	―
効果	総威力6650／ヒット数23		

聖剣デュランダルと化し、強烈な斬撃を連続で浴びせる秘奥義。剣が非常に巨大なため、複数の敵を巻き込める。また、敵に近いほどヒット数が増えるので、密着して使おう。

キャラクター解析 4

アンジュ・セレーナ

光属性の術・技と回復の術、さらにアイテムを盗む技まで使いこなす。また通常攻撃も強力で、連続で繰り出すだけで敵を押しきっていけるほどだ。物理攻撃と術攻撃、どちらで育てても十分に強くなる。

ANGE SERENA

育成　通常攻撃の強さを最大限に発揮させる

アンジュ最大の魅力は、5回連続で繰り出せる通常攻撃。1回で2ヒットするため、通常攻撃を出しきるだけで10ヒットにもなる。しかも攻撃速度が非常に速く、下手に技を使うよりも断然強いのだ。

攻撃の術も強力だが、通常攻撃に比べると使いやすさの点で一歩ゆずる。攻撃が上がるスタイルやアビリティをつけて、肉弾戦に特化させよう。

味方がピンチのときは攻撃を中断し、回復の術でサポートを。

スタイル　攻撃を高めるかクリティカルを狙おう

通常攻撃の強化方法は攻撃を高めるか、クリティカルを発生させやすくするかのどちらか。確実性を求めるならアドバンスで攻撃を上げ、クリティカルの発生を狙うならテクニカルで敏捷と幸運を上げよう。ただし、テクニカルはスタイルレベルが上がるほど攻撃が下がるので、最終的にはアドバンスにするのがオススメ。

ヴァーサス以外のスタイル適性（オススメ度は◎>○>△の順）

スタイル	オススメ	説明
アドバンス	◎	攻撃が大きく上昇する。通常の敵相手ならつねにアドバンスをつけて、力押しで攻めていくといい。
ウィズダム	△	知性が上がるものの、回復や補助の術には影響しない。攻撃の術を使わないなら必要ないのだ。
ガーディアン	○	多彩な回復術を覚えるアンジュ本人が倒れては意味がない。強敵との戦闘ではこれで防御を高めよう。
テクニカル	◎	クリティカルを発生しやすくすれば、通常攻撃や技がさらに強力に。攻撃が下がる点も十分補える。
イノセント	○	テンションゲージは補正値の影響でやや溜まりにくい。その欠点を補うならイノセントがベストだ。

アビリティ　通常攻撃の回数を増やしてより強力に

「コンボ追加」を2つセットすれば、通常攻撃が7回出せるようになる。この攻撃を多少強引にでも続けられるように、「踏ん張り」をつけておこう。「踏ん張り」と「早口詠唱」を組み合わせて、回復術の詠唱を阻止されにくくすれば万全だ。

オススメのアビリティ

コンボ追加	通常攻撃の回数1アップ
会心の心得	クリティカルの発生率が40%アップ
早口詠唱	詠唱時間20%短縮
踏ん張り	1回仰け反らなくなる
コンボ追加2	通常攻撃の回数1アップ(最大Tp20%ダウン)

武器カスタム　会心系でクリティカルの発生率をアップ

会心系の特殊効果を付加することで、スタイルがアドバンスでもクリティカルが発生しやすくなるのが魅力。同じ武器に「会心の心得」のアビリティをつけられれば文句なしだ。また、ヒット数が多い通常攻撃を繰り出せる分、敵を状態異常にするチャンスも多い。石化系を付加しておくといいだろう。

オススメのカスタム

特殊効果1	会心系でクリティカルを狙う。より確実にダメージアップを図るなら、尖鋭系で代用。
特殊効果2	石化系で状態異常を与えていく。補正値の影響で発生率は低いが、ヒット数で補える。

戦闘 状況に応じて役回りを変える

基本戦術は率先して敵に近づき、通常攻撃から牙連刃や斬刃連牙突などヒット数の多い技につないで、攻め立てていくというもの。そして形勢が不利なときは回復と補助の術でサポートに徹したり、近距離の攻撃が強力な敵には、レイやホーリーランスなどの術で遠距離から安全に攻めていく。このように、状況に応じて的確な行動をとらせていこう。

敵が持っている貴重なアイテムを、技を使って盗むのも彼女の役目。

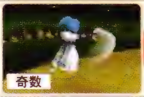
通常攻撃一覧（奇数、偶数はその攻撃を連続で出したときの奇数発目、偶数発目の動作であることを示す）

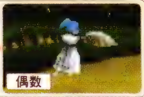
中段攻撃
Aボタン

1発目

2発目以降

ジャンプ攻撃
ジャンプ中にAボタン

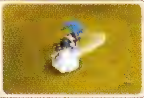

奇数


偶数

下段攻撃
⬇+Aボタン

2発目は上段攻撃
3発目以降はジャンプ攻撃

フリーラン攻撃
フリーラン中にAボタン



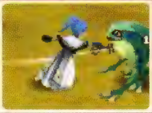
上段攻撃
⬆+Aボタン

2発目以降はジャンプ攻撃

- アビリティ「コンボ追加」などをつけていない状態だと、フリーラン攻撃は1回、そのほかの攻撃は5回まで出せる
- どの攻撃も威力は100。中段攻撃、ジャンプ攻撃は2ヒット、そのほかの攻撃は1ヒット

術・技一覧（並びは術・技メニューに登録される順で、秘奥義は最後に掲載。データの見方はP.077参照）

特技 ローバーアイテム　空中使用 ×



習得条件	レベル1		
消費Tp	4→2	属性	―
効果	総威力30／ヒット数1		

敵に突進して、すれ違いざまにアイテムを奪う技。成功した場合はおじぎをし、失敗すると転んでしまう。なお、全敵共通で盗める確率はノーマルアイテムが30%、レアアイテムが2%となっている。

攻撃術 フォトン　詠唱 約0.4秒

習得条件	レベル1		
消費Tp	6→3	属性	光属性
効果	総威力260／ヒット数2		

光の帯で敵1体を攻撃する術。ヒット数と威力はもの足りないが、術の発生が早く動いている敵にも当てやすい。アンジュを術に専念させるなら、レイを覚えるまではこれで戦おう。

特技 光波刃　コウハジン　空中使用 ○

習得条件	レベル1		
消費Tp	3→1	属性	光属性
効果	総威力120／ヒット数1		

前方に光弾を放つ特技で、射程はかなり長い。消費Tpが少ないため、気兼ねなく使えるのが利点だ。アンジュを後方に配置しているなら、術の合間に使っていくといい。

回復術 ヒール　詠唱 約0.9秒

習得条件	レベル3		
消費Tp	12→6	属性	―
効果	味方1人のHpを、最大値の50%分回復		

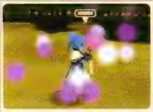
アンジュが使えるHp回復の術のなかでは、もっとも詠唱時間が短い。緊急の回復を要する場合は迷わずこれを使おう。回復量も十分多いので、ピンチをしのぐ分には問題ないはずだ。

特技 牙突衝　ガトツショウ　空中使用 ○

習得条件	レベル1		
消費Tp	4→2	属性	―
効果	総威力160／ヒット数1		

高速で突進しながら突きを繰り出していく。瞬時に間合いをつめることができるうえ、敵を大きく後退させることも可能だ。ただし敵が後退しすぎると、この技のあとに秘技につなぐのが難しくなる。

回復術 リカバー　詠唱 約0.8秒



習得条件	レベル5		
消費Tp	10→5	属性	―
効果	味方1人の戦闘不能以外の状態異常を回復		

詠唱時間が短いため、よほどの乱戦でなければ詠唱を阻止されにくい。状態異常になったらすぐにこの術を使って回復させていこう。ちなみに、自身の封印と石化は当然治せない。

術・技一覧(アンジュ)の続き

攻撃術 ピコハン　詠唱 約0.9秒

習得条件	レベル8		
消費Tp	12→6	属性	—
効果	総威力150／ヒット数1		

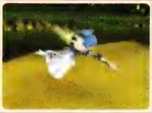
敵にハンマーを当て、50%の確率で気絶させる術。すばやく移動する敵には当てづらいので、体の大きな敵や、動きの遅い敵に使うといい。味方が攻撃している敵を狙うのも有効だ。

特技 牙連刃　ガレンジン　空中使用 ○

習得条件	レベル10		
消費Tp	8→4	属性	—
効果	総威力420／ヒット数6		

すばやい斬撃を6連続で繰り出していく。ヒット数、威力共に優秀な特技で、通常攻撃からつなぐのに最適だ。なお、攻撃開始時に少し前進するため、敵から多少離れていても当てられる。

特技 空襲刃　クウシュウジン　空中使用 ○



習得条件	レベル12		
消費Tp	3→1	属性	—
効果	総威力120／ヒット数1		

ジャンプ後に突きを出しながら急降下する特技。空中で使うと急降下攻撃のみを行う。基本的に通常攻撃からつないでもコンボにならないため、敵との距離をつめたいときに単発で使っていこう。

特技 飛翔刃　ヒショウジン　空中使用 ○

習得条件	レベル18		
消費Tp	5→2	属性	—
効果	総威力200／ヒット数1		

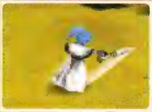
ジャンプしながら敵を斬り上げる、上段攻撃の強化版のような特技。空中コンボの起点にしたり、空を飛んでいる敵に使うといい。また、空中で当てればさらに敵を浮かすことができる。

回復術 キュア　詠唱 約1.6秒

習得条件	レベル16、ヒール3		
消費Tp	18→9	属性	—
効果	味方1人のHpを、最大値の75%分回復		

Hpを大幅に回復し、ひん死の味方を一気に救える術。ただし詠唱時間がかなり長いので、Hpが減りすぎる前に使っておくことが肝心だ。即座に回復したい場合は、ヒールを優先した方がいい。

秘技 蛇咬牙突　ジャコウガトツ　空中使用 ○



習得条件	レベル21、牙突衝2		
消費Tp	10→5	属性	—
効果	総威力370／ヒット数3		

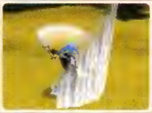
牙突衝のあとに、2ヒットする斬撃を放つ秘技。ほかの秘技と違って空中に移動しないため、どんな敵にも当てやすい。なお、空中で使うと、牙突衝を繰り出した際に敵をすり抜けてしまうことも。

補助術 バリアー　詠唱 約0.9秒

習得条件	レベル19		
消費Tp	12→6	属性	—
効果	90秒間、味方1人の物理防御を約15%アップ(効果は重複しない)		

味方1人の防御力をアップさせられる。上昇量はそれほど高くないが、攻撃が強烈なボスとの戦いでは少しでもダメージを減らしたい。戦闘開始直後や回復の合間に使っていこう。

秘技 翔牙裂臥　ショウガレツガ　空中使用 ×



習得条件	レベル14		
消費Tp	12→6	属性	—
効果	総威力450／ヒット数3		

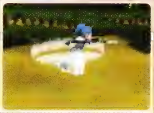
敵を斬り上げつつジャンプして空襲刃で追撃を加え、その後さらに斬り上げる。空襲刃の部分で多少離れた敵にも攻撃できるが、できるだけ敵に密着して全段ヒットさせたい。

回復術 リザレクション　詠唱 約2.7秒

習得条件	レベル23、キュア2		
消費Tp	34→17	属性	—
効果	範囲内の味方のHpを、最大値の50%分回復		

魔法陣の中にいる味方のHpを回復する術。味方が集まっているときに使うと効果的だ。ただし、リカルドのヒールオブアースより詠唱時間が長いので、彼がいる場合はそちらに任せよう。

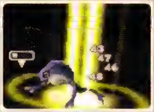
秘技 牙突連撃　ガトツレンゲキ　空中使用 ○



習得条件	レベル25、牙突衝2		
消費Tp	10→5	属性	—
効果	総威力370／ヒット数3		

牙突衝後に敵を斬り上げ、空中で斬り払う秘技。敵が仰け反っていないと最後の斬り払いが当たらないうえ、大きなスキができてしまう。必ず仰け反らせてから使うこと。

攻撃術 レイ　詠唱 約0.9秒



習得条件	レベル30、フォトン2		
消費Tp	18→9	属性	光属性
効果	総威力900／ヒット数9		

光の柱を何本も発生させて攻撃する術。範囲が広いため、複数の敵をまとめて攻撃することが可能だ。ヒット数が多く、耐久が高い敵でも簡単に仰け反らすことができるのも大きな魅力。

秘技 飛翔連斬　ヒショウレンザン　空中使用 ○

習得条件	レベル36、飛翔刃2		
消費Tp	12→6	属性	—
効果	総威力445／ヒット数4		

飛翔刃で敵を浮かせ、空中で3回斬りつける。秘技のなかではもっともヒット数が多いが、牙突連撃と同様に敵が仰け反っていなかったり、浮いていないと空中での攻撃が当たらない。

攻撃術 ピコピコハンマー

詠唱 約1.7秒

習得条件	レベル34、ピコハン2		
消費Tp	22→11	属性	―
効果	総威力750／ヒット数3		

敵の頭上にハンマーを3つ降らせる術。それぞれに50%の確率で気絶させる効果があるが、敵が気絶したところにさらにハンマーが当たって、気絶が解除されてしまうことも。

奥義 守護方陣

シュゴホウジン 空中使用 ×

習得条件	レベル32		
消費Tp	17→8	属性	光属性
効果	総威力600／ヒット数4		

自分の周囲に魔法陣を展開して攻撃する。周囲全体を攻撃できるため、敵に囲まれた時に役立つ奥義だ。ただし範囲はそれほど広くないので、できるだけ引きつけてから使いたい。

回復術 レストア

詠唱 約1.6秒

習得条件	レベル38、リカバー2、ヒール3		
消費Tp	25→12	属性	―
効果	味方1人のHpを全快し、戦闘不能以外の状態異常を回復		

味方1人のHpを完全に回復できるうえ、状態異常まで治す術。詠唱時間はキュアとまったく同じだが、消費Tpが多くなっている。Tpに余裕があるなら、つねにこちらを使っていこう。

奥義 斬刃連牙突

ザンジンレンガトツ 空中使用 ○

習得条件	レベル41、牙突衝3、牙連刃3		
消費Tp	24→12	属性	―
効果	総威力890／ヒット数7		

牙突衝で突撃したあとに何度も斬りつける奥義で、アンジュの技のなかではもっとも威力が高い。大きく前進するため、コンボ中に敵が離れてしまっても追撃できるのが利点だ。

攻撃術 ホーリーランス

詠唱 約1.9秒

習得条件	レベル43、レイ4		
消費Tp	24→12	属性	光属性
効果	総威力1075／ヒット数5		

上空から光の槍を5本降らせる術。発動してから槍が落下するまでに間があるため、移動している敵には避けられることが多い。味方の攻撃によって動きが止まっている敵に使おう。

奥義 連牙飛翔鮫

レンガヒショウコウ 空中使用 ○

習得条件	レベル45、牙連刃3、飛翔刃3		
消費Tp	24→12	属性	―
効果	総威力880／ヒット数7		

連続で斬りつけたあと、飛翔刃を繰り出す。最後に大きく浮かせるため、ほかの奥義よりも敵を仰け反らせていられる時間が長い。連携を締めくくるのにふさわしい奥義だ。

回復術 レイズデッド

詠唱 約1.6秒

習得条件	レベル27		
消費Tp	20→10	属性	―
効果	味方1人の戦闘不能状態を回復（復活時のHpは最大値の40%）		

味方の戦闘不能状態を回復する術。戦闘不能から復帰した味方のHpは、最大値の40%とあまり多くない。ふたたび倒されかねないので、すぐにヒールなどで回復してあげよう。

奥義 転生蓮牙突

テンセイレンガトツ 空中使用 ○

習得条件	レベル52、牙突連撃3、空襲刃3		
消費Tp	20→10	属性	―
効果	総威力740／ヒット数4		

牙突連撃後に空襲刃で追撃する。ガードされるとスキだらけになるので、必ず仰け反らせてから使おう。ちなみに、ジャンプして飛翔刃→飛翔連斬からつなげて出すと、かなり高い位置から急襲できる。

補助術 フィールドバリア

詠唱 約2.4秒

習得条件	レベル50、バリアー3		
消費Tp	30→15	属性	―
効果	90秒間、味方全員の物理防御を約15%アップ（効果は重複しない）		

味方全員の防御力を一定時間上昇させる術。詠唱時間が長く消費Tpも多いが、一人ひとりにバリアーを使うよりは効率的。ボスなどの強敵と戦う際は、真っ先に使っておきたい。

奥義 牙連光波刃

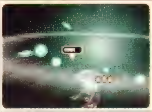
ガレンコウハジン 空中使用 ○

習得条件	レベル47、牙連刃3、光波刃3		
消費Tp	23→11	属性	光属性
効果	総威力870／ヒット数7		

牙連刃に続けて光波刃を放つ奥技。光波刃の部分で離れた敵を攻撃できるが、牙連刃を当てるために接近して使うのがベスト。なお、ほとんど移動しないため、敵をすり抜ける心配はない。

攻撃術 ビッグバン

詠唱 約2.8秒

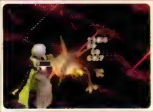


習得条件	レベル54、ホーリーランス4		
消費Tp	30→15	属性	光属性
効果	総威力1350／ヒット数1		

大爆発を起こす光属性最強の術。範囲が非常に広く、戦場のほぼ全域を攻撃することが可能だ。威力も絶大だが1ヒットしかせず、敵を吹き飛ばすこともないので足止めにならないのが難点。

秘奥義 鳳翼熾天翔

ホウヨクシテンショウ 空中使用 ×



習得条件	アビリティ「覚醒」をセット		
消費Tp	100	属性	―
効果	総威力5400／ヒット数36		

オリフィエルの姿になり、真紅の羽で広範囲の敵を攻撃する。ヒット数はすべての術・技のなかで最多の36を誇り、どれだけ離れていても当てられるという、非の打ちどころのない秘奥義だ。

キャラクター解析 5

リカルド・ソルダート

武器の銃剣は遠距離からの射撃と近距離での斬撃が可能で、距離を問わずに戦える。また、土と闇属性の術・技を使いこなすうえ、広範囲を回復する術、補助の術まで使えるスキのない強さの持ち主だ。

育成　遠距離の術・技を極める

近距離の技はそれほど使い勝手がよくないが、遠距離の射撃技と術は扱いやすいものが多い。また、回復や補助の術は敵から離れていた方が安全に使えるため、リカルドは遠距離戦に特化するのがベストだ。遠距離の術・技はどちらかといえば術の方が強力だが、技ならすばやく攻撃できるメリットもある。両方を使えるように育てていこう。

2つの属性の術・技を使えるため、敵の弱点をつきやすいのも魅力。

スタイル　術・技使用に影響する能力を重視

術と技両方を使いこなすには、攻撃と知性が両方高いだけでなく、最大Tpも確保しなければならない。アドバンスではTpと知性が、ウィズダムなら攻撃が下がるので、ここはガーディアンやイノセントを選び、必要なパラメータが下がらないようにしよう。

術だけに特化させるなら、ウィズダムをセットするのも手だ。

ヴァーサス以外のスタイル適性 (オススメ度は◎>○>△の順)

スタイル	オススメ	説明
アドバンス	△	知性が下がるだけならともかく、最大Tpが下がるのが難点。技の威力を高めたいときにつけよう。
ウィズダム	○	攻撃は大きく下がるものの、知性が大幅にアップ。術だけを使わせるならまったく問題ない。
ガーディアン	◎	攻撃と知性をそのままに、防御面が万全になる。これで生存率を高めればサポートも行いやすい。
テクニカル	○	攻撃は下がるが知性や最大Tpに影響はない。優秀なヒット数を誇る技でクリティカルを狙うのもアリ。
イノセント	◎	ヒット数が多い技を多用すれば、テンションゲージが溜まりやすい。このスタイルで減少を抑えよう。

アビリティ　術と技両方のダメージ効率を上げる

術・技の威力が上がる「術威力上昇」「技威力上昇」は、スタイルレベルをかなり上げないと覚えられない。それまでは「攻撃上昇」「知性上昇」でパラメータをアップさせよう。クリティカルは術・技どちらでも出るので、「会心の心得」もセットするといい。

オススメのアビリティ

会心の心得	クリティカルの発生率が40%アップ
技威力上昇	技の威力が30%アップ
早口詠唱	詠唱時間20%短縮
高速詠唱	詠唱時間20%短縮(消費Tp10%アップ)
術威力上昇	術の威力が30%アップ

武器カスタム　移動速度を上げて敵から離れやすく

遠距離攻撃が主体のリカルドにとって、敵が近づいてくると戦いにくいもの。特に術を使おうとする際、敵に近寄られては詠唱を阻止される危険がある。そこで武器に軽量化系を付加して、移動速度を上げておこう。また、土と闇意外の属性をつけて、さらに弱点をつきやすくするのもオススメ。

オススメのカスタム

特殊効果1	術を使う前に敵からすばやく離れられるよう、軽量化系で移動速度を上げておく。
特殊効果2	属性を付加して敵の弱点を狙う。選ぶ属性は共に戦う味方が使えないものにするといい。

戦闘 後方から術・技で攻撃参加

接近戦は共に戦うメンバーに任せ、自身は後方から術と遠距離の技を使って攻めていく。味方が攻撃している敵を追撃してもいいし、攻撃中の味方に近寄るほかの敵を狙ってもいい。また、敵が自分に近づいてきたら、ヒット数が多い技を繰り出してすばやく仰け反らせよう。そしてその間に味方に指示を出し、仰け反った敵を追撃してもらうのだ。

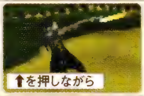
前線の味方がピンチなら、広範囲を回復できる術で援護する。

通常攻撃一覧(奇数、偶数はその攻撃を連続で出したときの奇数発目、偶数発目の動作であることを示す)

中段攻撃
Aボタン

ジャンプ攻撃
ジャンプ中にAボタン

基本


⬆を押しながら

⬇を押しながら

下段攻撃
⬇+Aボタン

奇数

偶数

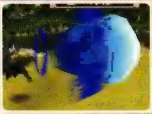
フリーラン攻撃
フリーラン中にAボタン

上段攻撃
⬆+Aボタン

- アビリティ「コンボ追加」などをつけていない状態だと、フリーラン攻撃は1回、そのほかの攻撃は3回まで出せる(下段攻撃3発目以降は相手から離れるため、相手の位置が遠いときは当たらない)
- どの攻撃もヒット数は1、威力は100

術・技一覧(並びは術・技メニューに登録される順で、秘奥義は最後に掲載。データの見方はP.077参照)

奥義 E・マスター エレメンタルマスター 空中使用 ○



習得条件	武器のエレメントバレル(P.297)を装備		
消費Tp	40→20	属性	全属性
効果	総威力1500/ヒット数6		

エレメントバレル装備時のみ使える奥義で、各属性の巨大な弾丸を1発ずつ発射する。射程無限の貫通する弾丸で複数の敵を巻き込めるうえ、威力は全奥義中最高を誇っている。

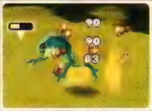
跳び上がって放つため、地面にいる小柄な敵には当たらないことも。

特技 マーシレスハント 空中使用 ○

習得条件	レベル3		
消費Tp	5→2	属性	―
効果	総威力270/ヒット数3		

3連続で射撃を行う特技で、空中で使うと敵の位置に応じて撃つ方向が変わる。通常攻撃同様に戦場の端から端まで攻撃が届くので、遠距離からコンボを狙うときを使おう。

攻撃術 ストーンブラスト 詠唱 約0.4秒



習得条件	レベル6		
消費Tp	8→4	属性	土属性
効果	総威力360/ヒット数3		

敵の足下から石つぶてを発生させる術。詠唱時間が短く、連発できるのが利点だ。ただし、範囲は非常に狭いため、すばやく移動する敵には避けられてしまうことが多い。

特技 マーダーショット 空中使用 ○

習得条件	レベル1		
消費Tp	3→1	属性	―
効果	総威力130/ヒット数1		

中段攻撃と同じ構えで射撃を行い、敵をダウンさせる特技。敵の足止めには最適だが、ダウン中は与えられるダメージが減る(P.060)ので、秘技につなぐつもりなら使わない方がいい。

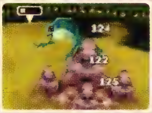
特技 瞬迅槍 シュンジンソウ 空中使用 ×

習得条件	レベル8		
消費Tp	5→2	属性	―
効果	総威力150/ヒット数1		

銃剣を突きだして敵に突進する特技。突進が命中すると、リカルドはバックステップして大きく後退する。敵が近づいてきたら、この技で迎撃しつつ距離をとるといい。

術・技一覧(リカルド)の続き

攻撃術 グレイブ　詠唱 約1秒



習得条件	レベル10		
消費Tp	12→6	属性	土属性
効果	総威力540／ヒット数3		

地面から複数の岩を出現させて攻撃する術。空中にいる敵にも当たり、敵を浮かすことも可能だ。詠唱に多少時間がかかるので、マーダーショットで敵をダウンさせてから使うといい。

特技 轟破槍 ゴウハソウ　空中使用 ×

習得条件	レベル13		
消費Tp	5→2	属性	土属性
効果	総威力170／ヒット数1		

銃剣を地面に突き刺し、巨大な岩の柱を発生させる特技。敵を大きく浮かせつつ、後退させることができる。技の発生がやや遅く、通常攻撃からつないでも基本的に連続ヒットしないのが難点。

攻撃術 ダークフォース　詠唱 約0.9秒

習得条件	レベル15		
消費Tp	7→3	属性	闇属性
効果	総威力320／ヒット数1		

闇のエネルギーを収束し、敵のいる場所に発生させて攻撃する術。当てやすいものの、詠唱時間の割に威力が低く、1ヒットしかしない。闇属性に弱い敵が出現したときに使おう。

秘技 ショットブラスト　空中使用 ○

習得条件	レベル17、ストーンブラスト2		
消費Tp	12→6	属性	土属性
効果	総威力480／ヒット数4		

射撃と同時に石つぶてを発生させる、土属性に弱い敵に有効な秘技。ただし、石つぶては射撃が当たらないと発生しない。なお、空中で使うと、敵の位置に合わせて射撃する方向が変化する。

回復術 ヒールオブアース　詠唱 約1.4秒

習得条件	レベル19		
消費Tp	18→9	属性	―
効果	範囲内の味方のHpを、最大値の50％分回復		

対象の周囲に魔法陣を作り、その上にいる味方全員を回復する。アンジュのリザレクションと同様の効果だが、こちらの方が消費Tpが少なく詠唱時間も短い。両方とも使える場合はこちらを使おう。

リザレクションと組み合わせれば、複数の味方を全快させられる。

秘技 スナイプフォース　空中使用 ○

習得条件	レベル25、ダークフォース2		
消費Tp	15→7	属性	闇属性
効果	総威力470／ヒット数2		

ショットブラストの闇属性版といった秘技で、射撃が当たると同時にダークフォースが発生する。ヒット数が少ないうえ、闇属性に弱い敵はほとんどいないため、活躍の機会が少ないのが残念。

攻撃術 ネガティブゲイト　詠唱 約1.8秒

習得条件	レベル27		
消費Tp	22→11	属性	闇属性
効果	総威力980／ヒット数7		

敵がいる場所に闇の空間を出現させて、何度も攻撃する術。詠唱時間が長く消費Tpも多めだが、その分威力は高い。ヒット数も多いため、敵を長い間足止めできるのも魅力だ。

秘技 ブルータルハント　空中使用 ○

習得条件	レベル29、マーシレスハント2		
消費Tp	15→7	属性	―
効果	総威力650／ヒット数5		

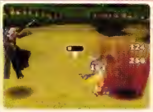
マーシレスハントの強化版で、5連続射撃を行う秘技。空中で使うと敵の位置によって撃つ方向が変わる点は同じだ。土属性や闇属性に弱い敵がいないときは、この秘技を使っていこう。

補助術 シャープネス　詠唱 約0.8秒

習得条件	レベル23		
消費Tp	7→3	属性	―
効果	90秒間、味方1人の攻撃を約10%アップ(効果は重複しない)		

攻撃を上昇させる術。詠唱時間が短く、消費Tpも少ないので多用しやすい。強敵との戦いではこれを使い、ダメージ効率をアップさせよう。なお、スパーダが覚える剛招来よりは効果が低い。

奥義 岩砕烈迅槍 ガンサイレツジンソウ　空中使用 ×



習得条件	レベル33、瞬迅槍3		
消費Tp	22→11	属性	土属性
効果	総威力900／ヒット数4		

瞬迅槍を放ち、ヒット時に石つぶてを発生させる奥義。発生後にバックステップするため、追ってくる敵の迎撃に最適だ。また、瞬迅槍より射程が長く、かなり離れていても当てることが可能。

攻撃術 ロックブレイク　詠唱 約1.9秒

習得条件	レベル36、グレイブ2		
消費Tp	24→12	属性	土属性
効果	総威力1060／ヒット数5		

巨大な岩を地面から次々と発生させる術。範囲がかなり広く、空中にいる敵を攻撃することもできる。ヒットした敵は大きく浮き上がるので、味方に空中コンボを決めてもらおう。

奥義 轟爆迅槍衝 ゴウバクジンソウショウ 空中使用 ×

習得条件	レベル38、轟破槍2		
消費Tp	14→7	属性	土属性
効果	総威力570／ヒット数2		

轟破槍に続けて、敵を貫通する衝撃波を前後に放つ。敵がまとまっているときや、背後から迫ってきたときに使っていくのが効果的だ。なお、巨大な敵には衝撃波が2ヒットすることも。

攻撃術 アドプレッシャー 詠唱 約2.4秒

習得条件	レベル40		
消費Tp	25→12	属性	土属性
効果	総威力1120／ヒット数7		

重力場を発生させる術で、空中の敵にもヒットする。術が発生している時間が長く、敵の足止めとして有効な術だ。ただし、詠唱時間がかなり長いので、敵が近くにいるときは使わないように。

奥義 ショットグレイブ 空中使用 ○

習得条件	レベル42、グレイブ3		
消費Tp	20→10	属性	土属性
効果	総威力720／ヒット数4		

射撃が命中すると同時にグレイブが発生する奥技。術と違って詠唱を必要とせずに使えるため、土属性に弱い敵が出現したら積極的に使おう。ただし、射撃が外れるとグレイブが出ない。

回復術 リカバー 詠唱 約0.8秒

習得条件	レベル21		
消費Tp	10→5	属性	—
効果	味方1人の戦闘不能以外の状態異常を回復		

味方1人の状態異常を回復する術。同じ術が使えるアンジュかイリアを同時に参加させていれば互いに回復できるので、状態異常でパーティがピンチに陥ることはほとんどなくなるだろう。

奥義 スナイプゲイト 空中使用 ○

習得条件	レベル47、ネガティブゲイト3		
消費Tp	30→15	属性	闇属性
効果	総威力1080／ヒット数8		

射撃と共にネガティブゲイトを発生させる。敵を長時間足止めできるネガティブゲイトを瞬時に使えるという、非常に強力な奥義だ。その分消費Tpが多いので、残りTpには気を配ること。

奥義 レイジングハント 空中使用 ○

習得条件	レベル31、ブルータルハント3		
消費Tp	25→12	属性	—
効果	総威力910／ヒット数7		

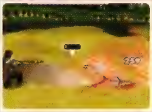
マーシレスハントをさらに強化した奥義で、7連続射撃を行う。スナイプゲイトより威力とヒット数は劣るが、空中で使っても当てやすく、相手の属性耐性を気にせず使えるのが魅力。

攻撃術 バイトオブアース 詠唱 約2.8秒

習得条件	レベル49、ロックブレイク3		
消費Tp	28→14	属性	土属性
効果	総威力1250／ヒット数5		

敵を岩石で挟み込む術。範囲はそれほど広くないが、土属性の術のなかでは最高の威力を誇る。空高く飛んでいる敵には当たりにくいので、味方の攻撃で地上に落ちたところを狙うといい。

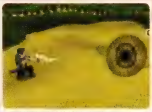
奥義 G・ダッシャー グランドダッシャー 空中使用 ×



習得条件	レベル52		
消費Tp	17→8	属性	土属性
効果	総威力600／ヒット数1		

敵を貫通して進む土属性の衝撃波を放つ。衝撃波の速度はあまり速くないため、遠くから使うと連続ヒットにならない。コンボのことは考えず、複数の敵を巻き込むことを狙って使おう。

奥義 ダークレイザー 空中使用 ○

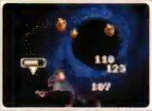


習得条件	レベル54		
消費Tp	20→10	属性	闇属性
効果	総威力1250／ヒット数5		

闇属性の球体を発射する奥義。この球体は射程こそ短いが、敵を貫通して複数回ヒットする。ただし、近すぎても遠すぎてもヒット数が減ってしまうので、中距離から使うことが重要だ。

小柄の敵に使うと3ヒット程度だが、巨大な敵になら5ヒットすることも。

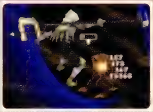
攻撃術 ブラックホール 詠唱 約3.3秒



習得条件	レベル56、ダークフォース4、ネガティブゲイト3		
消費Tp	37→18	属性	闇属性
効果	総威力1680／ヒット数7		

敵がいる場所に亜空間を発生させて攻撃する術。術のなかでもっとも威力が高いが、詠唱時間の長さもNo.1だ。使用する際はできるだけ敵から離れて、詠唱を中断されないようにすること。

秘奥義 Eトラジディ エンドレス・トラジディ 空中使用 ×



習得条件	アビリティ「覚醒」をセット		
消費Tp	100	属性	—
効果	総威力5000／ヒット数16		

死神ヒュプノスの姿になり、巨大な鎌で連続攻撃を繰り出す秘奥義。ターゲットにかなり接近していないと命中させられないが、周囲にいる敵も同時に攻撃することが可能だ。

キャラクター解析 6

エルマーナ・ラルモ

連続蹴りや投げ技といった格闘技の使い手。スキがなくヒット数も優秀な技を多数覚えるので、前線で戦うのにうってつけだ。また、各属性の術も使えるため、敵の弱点をつきやすいのも見逃せない。

育成 前線での戦闘に耐えうる能力を

各属性の強力な術を使えるとはいえ、その種類は少なく覚えるレベルも高め。基本的には、多彩な技を活かす方向で考えよう。ほとんどの技が接近戦用のものなので、必然的に敵の集中攻撃にさらされやすい。したがってHpや物理防御などの防御面をできるだけ高め、ある程度の攻撃を受けても耐えられるようにしておくことが肝心だ。

術は各属性最高ランクのものを習得。遠距離戦でも十分に強い。

スタイル 防御面が万全になるガーディアンをセット

攻撃のパラメータを下げずに最大Hpと物理防御、術防御を上げるスタイルはガーディアンしかない。ふだんはこれを優先してセットし、防御面の能力を高めておこう。そして、力押しでも問題ない敵と戦うときはアドバンス、覚醒や秘奥義を積極的に狙うならイノセント、といったように状況に応じてつけ替えていくといい。

ヴァーサス以外のスタイル適性（オススメ度は◎>○>△の順）

スタイル	オススメ	説明
アドバンス	○	攻撃が上がるのは魅力だが、術防御が著しく下がるのは見過ごせない。通常の敵相手ならつけよう。
ウィズダム	△	最大Hpと物理防御が大幅に減るのが最大のネック。遠距離から術を使うならセットするのもアリ。
ガーディアン	◎	最大Hpと各防御が上がり、最大Tpと攻撃も下がらない。強敵との戦いではつねに選んでいこう。
テクニカル	○	ヒット数が多い技を使えるため、クリティカルを狙うのも悪くない。攻撃と物理防御が下がるのが難点。
イノセント	◎	技を多用すれば自然とテンションゲージが溜まる。ゲージを保ちたいならイノセントで決まりだ。

アビリティ 攻撃の威力と技の使いやすさを考慮

Hpや防御はガーディアンである程度補えるため、アビリティは攻撃重視で選ぼう。特に「踏ん張り」で仰け反りにくくしておけば、多少の攻撃程度ならひるまずに反撃していけるのでオススメ。技を多用できるように、Tpを上げておくことも忘れずに。

オススメのアビリティ

会心の心得	クリティカルの発生率が40%アップ
技威力上昇	技の威力が30%アップ
TP上昇	最大Tpが20%アップ
踏ん張り	1回仰け反らなくなる
覚醒容易	テンションゲージの上昇率20%アップ

武器カスタム 技のヒット数を活かせる「会心」が最適

もっとも優先したいのが、クリティカルの発生率を高める会心系。クリティカルは攻撃の回数分発生するチャンスがあるため、ヒット数に優れる技をたくさん覚えるエルマーナにはうってつけなのだ。また、通常攻撃のスキがなくヒット数も多いので、状態異常を狙える効果をつけるのもいい。

オススメのカスタム

特殊効果1	クリティカルの発生率を高める会心系を付加。これを2つつけるのもオススメ。
特殊効果2	状態異常では石化系を付加するのがベストだが、補正値の影響で発生率はやや低めだ。

戦闘 多彩な浮かせ技で空中コンボの起点となる

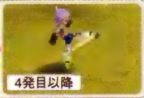
エルマーナの技には連続蹴りで敵を浮かせつづけたり、アッパーで敵を大きく浮かせるものが豊富。攻撃時はこれらを駆使して敵を浮かせ、そこを味方に追撃してもらうといい。浮かせた相手はつねに仰け反った状態となるので、コンボをつなぎやすいのだ。重くて浮かせにくい敵が相手の場合は、幻竜拳などヒット数が多いもので攻めていこう。

軽い敵は投げ飛ばす技などでダウンさせ、足止めするのも有効。

通常攻撃一覧

中段攻撃
Aボタン

1〜3発目


4発目以降

ジャンプ攻撃
ジャンプ中にAボタン

基本

⬇を押しながら

下段攻撃
⬇＋Aボタン

2発目は上段攻撃
3発目はジャンプ攻撃（⬇入力）

フリーラン攻撃
フリーラン中にAボタン

上段攻撃
⬆＋Aボタン

2発目以降はジャンプ攻撃

- アビリティ「コンボ追加」などをつけていない状態だと、フリーラン攻撃は1回、下段攻撃は3回、ジャンプ攻撃（⬇入力）は1回、そのほかの攻撃は6回まで出せる
- どの攻撃もヒット数は1、威力は100

術・技一覧（並びは術・技メニューに登録される順で、秘奥義は最後に掲載。データの見方はP.077参照）

特技 弧空落 コクウラク 空中使用 ×

習得条件	レベル1		
消費Tp	3→1	属性	―
効果	総威力120／ヒット数1		

敵を持ち上げて大きく投げ飛ばす特技。投げられた敵は地面にぶつかるとダウンするので、そこを味方に追撃させよう。ガードされるとスキだらけになるため、敵が仰け反っているときに使うこと。

特技 幻竜拳 ゲンリュウケン 空中使用 ○

習得条件	レベル1		
消費Tp	10→5	属性	―
効果	総威力420／ヒット数6		

前進しながらストレートを浴びせる。威力が高く、瞬時に6ヒットもする優秀な特技だ。ただし、敵が少し後退するため、爆牙弾などのリーチが短い秘技は当たらなくなってしまう。

序盤では通常攻撃からのつなぎ技に最適。10ヒット以上たたき出せる。

特技 臥竜砕 ガリュウサイ 空中使用 ×

習得条件	レベル15		
消費Tp	5→2	属性	―
効果	総威力200／ヒット数1		

強烈なアッパーを繰り出す特技。敵を大きく浮かすのが特徴だが、即座に秘技につなぐと空振りしてしまうことも。また、耐久が高い敵には通常攻撃などで仰け反らせてから使うようにしよう。

特技 連牙弾 レンガダン 空中使用 ×

習得条件	レベル19		
消費Tp	10→5	属性	―
効果	総威力420／ヒット数6		

高速で蹴りを6回放つ特技。幻竜拳と威力、ヒット数共に同じだが、こちらの方が技が出るまでが早く、敵が後退しないため秘技につなぎやすい。ただし、リーチがかなり短いので敵に密着して使おう。

特技 飛燕脚 ヒエンキャク 空中使用 ○

習得条件	レベル17		
消費Tp	5→2	属性	―
効果	総威力200／ヒット数2		

前方に跳び上がって回し蹴りをたたき込む。威力は低いが、消費Tpの少なさが魅力だ。また、空中で出せる特技はこの技と幻竜拳のみ。こちらを空中の敵に当てれば、さらに浮かせられる。

術・技一覧(エルマーナ)の続き

攻撃術 スパイラルフレア
詠唱 約2.8秒

習得条件	レベル55
消費Tp	22→11
属性	火属性
効果	総威力1000/ヒット数1

巨大な火球を前方に放つ術。火球は敵を貫通して、当たった敵をダウンさせる。威力は申し分ないが範囲とヒット数がもの足りないので、火属性が弱点の敵にだけ使えばいい。

秘技 獅子戦吼
シシセンコウ 空中使用 ○

習得条件	レベル21
消費Tp	10→5
属性	−
効果	総威力300/ヒット数1

獅子の闘気をぶつける秘技。ヒット数が1しかなく威力も高くないが、敵をダウンさせることが可能だ。技のあとに反撃を受ける心配がないので、コンボの締めくくりに使おう。

攻撃術 サイクロン
詠唱 約1.9秒

習得条件	レベル42
消費Tp	24→12
属性	風属性
効果	総威力1080/ヒット数12

竜巻で広範囲の敵を巻き込む術。ヒット数が非常に多く、長い間敵を足止めできるのが魅力だ。当たった敵はどんどん上昇していくので、味方に空中コンボをたたき込んでもらおう。

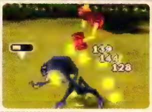
秘技 爆牙弾
バクガダン 空中使用 ×

習得条件	レベル26、連牙弾2
消費Tp	18→9
属性	−
効果	総威力970/ヒット数12

連続蹴りのあとに、回し蹴りで敵を吹き飛ばす。エルマーナの秘技では最高のヒット数と威力を誇るので、Tpに余裕があるかぎり使いたい。リーチの短さと空中で使えないことが難点だ。

通常攻撃から連牙弾→爆牙弾とつなげば、20ヒット以上のコンボに。

攻撃術 ピコピコハンマー
詠唱 約1.7秒



習得条件	レベル23
消費Tp	22→11
属性	−
効果	総威力750/ヒット数3

50%の確率で気絶させるハンマーを、3連続で敵の頭上に落とす。この術で気絶状態にしてから接近戦を挑むのも手だが、動きの速い敵には当たりにくいことを覚えておこう。

秘技 爆竜拳
バクリュウケン 空中使用 ○

習得条件	レベル30、幻竜拳2
消費Tp	15→7
属性	−
効果	総威力610/ヒット数6

連続で殴ったあとにアッパーで敵を浮かす秘技。最初に間合いをつめるため、幻竜拳などで後退させた相手にも当てられる。また、技後は密着状態を保つので、奥義につなぎやすいのも利点。

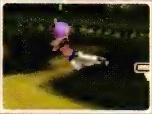
連牙飛燕脚などの奥義につないでさらに浮かせ、味方に追撃させよう。

攻撃術 ホーリーランス
詠唱 約1.9秒

習得条件	レベル38
消費Tp	24→12
属性	光属性
効果	総威力1075/ヒット数5

敵の頭上に5本の光の槍を落とす術。敵が移動しているとほとんど当たらないので、味方の攻撃によって足止めされている敵を狙おう。体の大きい敵や動きの遅い敵でもOKだ。

秘技 飛燕連脚
ヒエンレンキャク 空中使用 ○



習得条件	レベル34、飛燕脚2
消費Tp	13→6
属性	−
効果	総威力480/ヒット数4

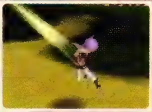
飛燕脚からさらに回し蹴りを2発繰り出す秘技。自分と共に敵もかなりの高さまで上昇するので、空中コンボを狙いたいときに使おう。空中で使えば、敵をより上空に打ち上げられる。

特技 治癒功
チユコウ 空中使用 ×

習得条件	レベル28
消費Tp	10→5
属性	−
効果	自分のHpを、最大値の25%分回復

自分のHpを回復する特技。術と違って瞬時に効果を発揮するのが最大の利点だ。ただし回復量は多くないので、ピンチのときは連発しよう。その際は敵から離れておくと安心だ。

秘技 飛天翔駆
ヒテンショウク 空中使用 ○



習得条件	レベル36
消費Tp	10→5
属性	−
効果	総威力370/ヒット数1

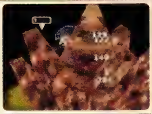
バック宙から急降下蹴りを行う秘技で、基本的にコンボには組み込めない。敵との間合いをつめたいときに使おう。空中で使うとさらに跳び上がってから急降下するため、飛距離を伸ばせる。

奥義 連牙飛燕脚 レンガヒエンキャク 空中使用 ×

習得条件	レベル36、飛燕連脚2、連牙弾3		
消費Tp	28→14	属性	―
効果	総威力1470／ヒット数15		

蹴りを何度も放ったあとに飛燕連脚で締める。威力、ヒット数、消費Tpどれも文句なしの性能だが、リーチが短いため敵を後退させる技からつなぐと連続ヒットにならないのが残念。

攻撃術 ロックブレイク 詠唱 約1.9秒



習得条件	レベル47		
消費Tp	24→12	属性	土属性
効果	総威力1060／ヒット数5		

巨岩を地面から連続で出現させて、敵を打ち上げる術。最初の一撃はかなり範囲が広いが、徐々に狭くなっていく。術の発生している時間は短めなので、足止めにはあまり向かない。

奥義 竜皇天駆 リュウオウテンク 空中使用 ○

習得条件	レベル40、飛天翔駆3		
消費Tp	20→10	属性	火属性
効果	総威力1400／ヒット数2		

炎をまとった飛天翔駆。蹴りが当たる範囲が広くなり、威力も2倍近くになっているのが魅力だ。また、体の大きい敵に対して空中から使うと、2ヒットして大ダメージを与えられる。

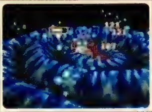
属性がついている唯一の技。火属性が弱点の敵に使っていこう。

奥義 飛連幻竜拳 ヒレンゲンリュウケン 空中使用 ○

習得条件	レベル44、飛燕連脚3、幻竜拳3		
消費Tp	22→11	属性	―
効果	総威力940／ヒット数5		

ストレートから飛燕連脚につなぐ技で、攻撃開始時に踏み込むため全段当てやすい。上段攻撃→飛燕脚→飛燕連脚からつないで出すことで、はるか上空まで敵を浮かせることが可能だ。

攻撃術 タイダルウェイブ 詠唱 約2.4秒



習得条件	レベル51		
消費Tp	30→15	属性	水属性
効果	総威力1350／ヒット数5		

洪水を発生させて広範囲を攻撃する術。威力が高くヒット数もあるため、非常に使い勝手がいい。相手の属性耐性を気にする必要がない場合は、この術かサイクロンを使うのがオススメ。

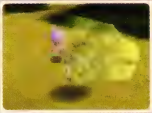
奥義 砕牙爆竜拳 サイガバクリュウケン 空中使用 ×

習得条件	レベル49、爆竜拳3、臥竜砕3		
消費Tp	33→16	属性	―
効果	総威力1160／ヒット数7		

爆竜拳に続けて臥竜砕を繰り出し、さらに敵を浮かせる奥義。爆竜拳と同じ感覚で使えるが、空中では出せないことを頭に入れておこう。また、消費Tpがかなり多いので、乱発は禁物だ。

敵を浮かせているとと全段ヒットさせにくい。爆牙弾からつなごう。

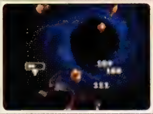
奥義 獅吼滅龍閃 シコウメツリュウセン 空中使用 ○



習得条件	レベル53、獅子戦吼4		
消費Tp	22→11	属性	―
効果	総威力770／ヒット数2		

掌底から獅子の闘気をまとった蹴りを放つ奥義で、発生している時間が非常に短い。ほかの敵がすばやく接近してきたなど、コンボを早々に切り上げたいときに使うといい。

攻撃術 ブラックホール 詠唱 約3.3秒



習得条件	レベル59		
消費Tp	37→18	属性	闇属性
効果	総威力1680／ヒット数7		

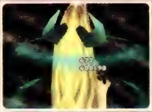
最強の威力を誇る闇属性の術。範囲が広くヒット数も平均以上だが、詠唱時間の長さがネックだ。多用するつもりなら、「早口詠唱」などのアビリティをつけて詠唱時間を短縮しよう。

奥義 爪竜連牙弾 ソウリュウレンガダン 空中使用 ×

習得条件	レベル57		
消費Tp	35→17	属性	―
効果	総威力1250／ヒット数6		

飛び蹴りのあとに回し蹴りを放ち、最後にアッパーを浴びせる。最初の飛び蹴りで一気に接近できるのが利点だが、消費Tpが非常に多い。敵との距離が近いなら連牙飛燕脚の方を使おう。

秘奥義 聖龍崩天烈 セイリュウホウテンレツ 空中使用 ×



習得条件	アビリティ「覚醒」をセット		
消費Tp	100	属性	―
効果	総威力5500／ヒット数9		

ヴリトラと化し、その巨体で体当たりを2回ぶちかます。敵から離れていると最初の攻撃が当たらないので、接近して使おう。攻撃範囲は少々狭く、小さい敵には9ヒットしにくい。

BATTLE TECHNIQUE

戦闘テクニック

戦闘に関する知識を身につけ、各キャラクターの特徴を把握したら、あとは戦闘や育成に役立つテクニックを覚えるだけ。今までの情報を踏まえたうえで、ここで紹介するテクニックを実践していけば、困難な冒険もグッと楽になるだろう。

コンボをつなぐことが強敵撃破のカギ

Hpが多く攻撃も強力な敵が相手のときは、正面から殴り合っても勝ち目は薄い。敵を仰け反らせることに成功したらすかさずコンボをつなぎ、反撃を封じながら戦っていくことが大切だ。また、敵の数が多い場面でも、コンボをつなげてすばやく各個撃破していくことが重要となる。コンボをつなぐ際の基本を紹介するので、これを参考にいろいろと試し、自分なりの最強コンボを見つけてほしい。

ボスが通常の敵を連れて登場することも。通常の敵からコンボで倒して数を減らそう。

コンボの考え方

1人でコンボ(特技連携) 特技と秘技には敵を吹き飛ばさないものをチョイス

まずは通常攻撃から始め、敵が仰け反ったら技につないでいこう。その際、特技や秘技で敵を吹き飛ばすと次の技につなげなくなるため、連携には組み込まないように。地上でしか使えない技は、跳び上がって出す技と組み合わせないことも重要だ。

特技で自分が跳び上がるなら

秘技は空中で出せるものに

空中で出せる奥義でフィニッシュ

全員でコンボ 味方には敵を吹き飛ばすもの、発動が遅いものを使わせない

味方にはなるべくヒット数が多く、すぐに発動する技を使わせるように、オート使用許可をしっかり設定しておこう。もちろん、敵を吹き飛ばす技をオフにすることも忘れずに。万全を期すなら、操作キャラクターが技を使っている間に、キャラクターを切り替えて自分で技をつないでいくか、バトルメニューから指示を出すといい。

- 敵を吹き飛ばす術・技を使わせないように、オート使用許可をオフに設定しておく
- 操作キャラクターを切り替えて自分で操作するか、バトルメニューで指示を出すのが確実。この方法は優先行動の「待機しろ」があると実行しやすい(P.332)

味方が攻撃している間に……

ヒット数の多い技で追撃

その間に味方に追撃させる

自分が攻撃している間に……

キャラクターを切り替えて追撃

これを繰り返していこう

強敵との戦闘時はガードを怠るな！

ボスなどの強敵と戦うときは、攻撃だけに専念するのは無謀。攻撃しようとしている最中に反撃されて仰け反ると、一方的に攻められて倒されかねないのだ。そんな場面で有効なのが、ガードを成功させることでテンションゲージを溜め、インフィニティージャムで安全に反撃するという方法。また、敵の攻撃が終わったスキをついて反撃していくのも手だ。

術には防ぎきれないものが多い。前ステップなどで回避しよう。

ガードからの反撃例

敵の攻撃に対してすぐにガード

敵を攻撃しているときはガードできないので、むやみに手を出さない。敵の攻撃に応じてガードしよう。

攻撃を防いでテンションを溜め……

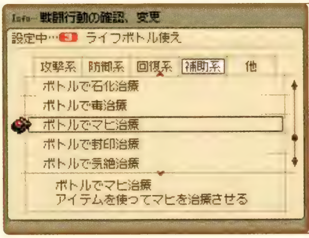
ガードに成功すればテンションゲージが多く溜まる。ヒット数が多い攻撃を防げば、一気に溜まるのだ。

インフィニティージャムで反撃

覚醒したら、すぐにインフィニティージャムを発動して一方的に攻撃。これを繰り返せば安全に戦える。

優先行動設定で戦闘をスムーズに

優先行動で味方に回復行動の指示を出せば、自分は攻撃に専念できる。また、全員の操作モードをオートにしても問題なく戦えるようになるので、必ず設定しておこう。その際は、味方の役割を考慮することも大切。たとえばイリアとアンジュのどちらかに術で回復させるなら、遠距離攻撃が主体のイリアを選んで詠唱を阻止されにくくする、といった具合だ。下の例を参考にいろいろと試してみよう。



戦闘中でも設定を変更できる。いろいろと用意しておき、状況に応じて変えていくといい。

オートで行動する仲間の優先行動例

イリア	アンジュ
1 味方を蘇生しろ	1 ライフボトル使え
2 HPを大回復しろ	2 レモングミ使え
3 詠唱を阻止しろ	3 秘奥義は積極的に
4 術を盛大に使え	4 同じ敵を狙え
5 さらに物を拾え	5 さらにお金を拾え

2人ともアイテムによる回復をセットすると、同じタイミングで両方とも使うことがある。するとアイテムが一気に2個減ってしまうので、1人は術で回復させよう。この場合は、敵から離れて戦うイリアの方が詠唱のジャマをされにくいため、イリアに術を使わせる方がオススメだ。

2人とも攻撃のヒット数が多く、コンボの起点としても詠唱阻止役としても活躍できるが、攻撃が届く距離が長いイリアを詠唱阻止役にするのが最適。そうすれば、遠くにいる敵が術を唱えようとしても即座に対応できる。アンジュは操作しているキャラクターと同じ敵を狙わせるようにして、コンボ要員にしよう。

それぞれに別のものを拾わせるよう設定することで、2人そろって同じ場所に回収しにいくことがなくなる。

状況や目的に応じて準備を調えよう

戦闘中にすぐにTpがつきたり、ボスの攻撃が強すぎてあっさり倒される、といった状況に陥ることもあるだろう。これらはスタイルやアビリティ、料理などの効果を組み合わせることで十分に改善できる。また、レベルを上げたりSPを稼ぐといったキャラクターの育成も、準備しだいで格段に効率がよくなるのだ。ここではさまざまな状況や目的ごとに、準備の調え方を紹介していこう。

術・技を連発しやすくする

最大Tpを上げ、消費Tpを下げるのが基本。物理攻撃が主体のキャラクターにはガーディアン、術攻撃をさせるならウィズダムにして、最大値を高めにしよう。これならそれぞれの役割にとって重要なパラメータも下がらないし、戦闘勝利時のTp回復量も増えて一石二鳥だ。あとは以下のアビリティや料理を組み合わせて、さらなる効率化を図ろう。

準備の例

アビリティ

TP上昇	最大Tpが20%アップ
TP節約	消費Tpが15%ダウン
リラックス	戦闘中2秒ごとにTpが最大値の1%分回復

武器の特殊効果

吸魂系	通常攻撃が当たるごとにTp回復(1〜3)

料理

最大Tpアップ	オニオンリング、トマトパスタなど
消費Tpダウン	魚のクリーム煮、海鮮茶碗蒸など
リラックスと同じ	魚のテリーヌ、海鮮茶碗蒸など

TOPICS Tp節約は考えるな!

術・技は基本的に惜しまずに使ってかまわない。ダンジョン内なら道中のセーブポイントで、フィールドなら街にたどり着けば宿屋で回復できるのだ。現在地からそこまでの距離を確認して、自分でペース配分を決めていこう。また、現在探索している場所の敵がTpを回復するグミをよく落とすなら、それを当てにするのもアリだ。

グミを持てる数には限界がある。敵が落とすものはどんどん使っていこう。

敵の攻撃に応じた対策を

強敵と戦う際は、相手が物理攻撃と術攻撃のどちらを多用するのかを知り、それに応じた対策を講じよう。たとえば術攻撃が得意な敵と戦う場合は、スタイルをウィズダムにして、さらに術攻撃のダメージを軽減できるアビリティや料理を併用していけばいい。相手が物理攻撃と術攻撃を両方とも得意とするなら、ガード操作で防ぎきるのが難しい術への対策を強化するのがオススメだ。

なお、戦闘中はスタイルやアビリティを変えられず料理も使えない。これらの準備は、強敵との戦闘に突入する前に調えておくことを忘れずに。

敵の攻撃範囲からすばやく逃げられるように、移動速度を上げておくのもいい。

属性のある術には、その属性を防げる装飾品で対処。戦闘中でも変更可能だ。

準備の例

アビリティ

HP上昇	最大Hpが20%アップ
術抵抗	術攻撃のダメージを20%軽減
防御上昇	物理防御、術防御が5%アップ
踏ん張り	1回仰け反らなくなる
打撃抵抗	物理攻撃のダメージを20%軽減

武器の特殊効果

軽量化系	戦闘中の移動速度がアップ(20〜40%)

料理

最大Hpアップ	オイルパスタ、キャビアカナッペなど
防御アップ	クリームパスタ、まンかんぜんせきなど
物理ダメージ軽減	カリーチキン、まンかんぜんせきなど
術ダメージ軽減	魚のくんせい、魚のパイ、スシなど
移動速度アップ	トムヤムクン、霊薬キノコスープなど

効率よくレベルを上げるには

EXPを稼ぐときは、1つ前にクリアしたダンジョンなど少し敵が弱い場所で戦い、1回の戦闘時間を短縮するといい。また、多少手間でもセーブポイントの近くまで行けば、術・技を多用してもすぐに回復できるのでオススメだ。準備としては獲得EXPを増やせる料理などはもちろん、アサルトを強化したり武器に石化系をつけるなどして、より戦闘時間を短縮できるようにしておくのがベストといえる。

準備の例

アビリティ

アサルト延長	アサルトの届く距離が2倍
アサルト強化	アサルトのダメージが1.5倍
陽動行軍	敵シンボルが出現しやすくなる
ハンデ	能力は下がるが獲得EXP10%アップ
玄人の鍛錬	獲得EXPが20%アップ

武器の特殊効果

石化系	敵を石化させ一撃で倒す
経験値系	獲得EXPがアップ(10〜40%)

料理

アサルト延長と同じ	ヤキソバ、ソバ、パエリア
アサルト強化と同じ	ジャンバラヤ、ピッツア、パエリアなど
獲得EXPアップ	フルーツタルト、通称おいしおいし

ガルドを集めるには

基本はEXPを稼ぐときと同じだが、敵を石化させるとガルドを落とさない。武器には石化系がついていないものを選ぼう。優先行動のいちばん上に「さらにお金を拾え」を設定し、ガルドを必ず拾わせることも大切だ。ちなみに、敵から盗んだり採掘で手に入れたアイテムを売る方法(P.104)でも、効率よく稼げる。

準備の例

アビリティ

吸い上げ	敵が落としたものを遠くから回収できる
落下お金増加	敵が落とすガルドが1.3倍
ボーナス	獲得ガルドが20%アップ

武器の特殊効果

ガルド系	獲得ガルドがアップ(10〜40%)

料理

吸い上げと同じ	オムライス、クリームコロッケ
落下お金増加と同じ	お好み焼き、ソバ、マーボカレーなど
獲得ガルドアップ	マーボカレー、チーズクレープなど

グレードとSPを稼ぐには

どちらも戦闘勝利時のスコアが高いほどもらえる。戦闘難易度を「マニア」にし、ミルクレープなど獲得SPが増える料理を食べてから、もっとも弱いオタオタなどを繰り返し倒していくのが効率的だ。

準備の例

アビリティ

陽動行軍	敵シンボルが出現しやすくなる
業師の技法	獲得SPが20%アップ

料理

獲得SPアップ	ミルクレープ、トライフル

術・技レベルを上げるには

獲得熟練度の量はセットしているスタイルで決まる。もっとも多く獲得できるのはイノセント(技40、術120)で、次点はテクニカル(技20、術60)だ。イノセントを持っていないときはテクニカルで代用するといい。なお、技なら使うだけで熟練度を獲得できるので、操作モードをマニュアルにして空振りさせていこう。

準備の例

アビリティ

技の心得	技の獲得熟練度20%アップ
術の心得	術の獲得熟練度20%アップ

料理

技熟練度アップ	チーズタルト、スパイスケーキなど
術熟練度アップ	フルーツサラダ、スパイスケーキなど

絆を深めるには

絆は戦闘中に地道に上げていくしかない。その際は以下の準備を調え、優先行動のいちばん上を「待機しろ」にしてから、すぐに倒せる敵と戦おう。あとは絆が上がる行動をバトルメニューから指示し、各自が実行し終えたら敵を倒していけばいい。

準備の例

アビリティ

絆追加	絆の上昇値が1アップ

料理

絆上昇値アップ	アップルパイ、通称おいしおいしなど

敵のアイテムを効率よく入手

アビリティ「落下お宝増加」をつければ、敵がアイテムをドロップする確率を上げられる。また、幸運が高いほど落としやすくなるので、スタイルをテクニカルにして、幸運が上がるアビリティなどをつけておけば万全だ。ちなみに、敵が持っているアイテムには高額で売却できるものもあり、ガルドを稼ぐ方法にも適している。高額で売れるアイテムは盗む方法でも手に入るので、積極的に盗んでいこう。

高値で売却できるアイテムは、本編の終盤で訪れるダンジョンの敵から盗みやすい。

準備の例

アビリティ

落下お宝増加	敵が道具袋や宝箱を落とす確率1.3倍
吸い上げ	敵が落としたものを遠くから回収できる
幸運上昇	幸運が10%アップ
幸運の代償	ほかの能力が下がるが幸運20%アップ

料理

吸い上げと同じ	オムライス、クリームコロッケ
落下お宝増加と同じ	いものコロッケ、ピッツアなど
幸運アップ	おしるこ、フルーツグラタンなど

採掘で効率よくアイテムを入手

採掘で手に入るアイテムには、滅多なことでは手に入らない素材と薬草がある。どちらも武器カスタムやパラメータ強化に役立つうえ、かなりの高値で売却できるのだ。採掘の成否や採掘オブジェ発見に影響するアビリティを準備して集めていこう。

なお、最高ランクの素材を手に入れるには、ギルドランクを10にしている必要がある。

採掘に影響する料理はリーダー1人に食べさせておけばいい。

準備の例

アビリティ

マタギの経験	採掘成功率が10%アップ
マタギの知恵	採掘時にオブジェが消える確率が約3%低下
マタギの嗅覚	採掘オブジェが出現しやすくなる
黄金の手	採掘時に貴重なアイテムを入手しやすい
マタギの遠目	採掘オブジェを遠くから見つけられる

料理

マタギの経験と同じ	ラタトゥイユ、キッシュ
マタギの知恵と同じ	精進懐石
マタギの嗅覚と同じ ※	シーザーサラダ、ラタトゥイユなど
黄金の手と同じ	キッシュ、精進懐石
マタギの遠目と同じ	ロールキャベツ、ポトフ

※ フィールドにいるときのみ有効。

TOPICS 敵から盗める貴重なアイテムをチェック

素材のなかでも特に貴重なジェルおよび結晶と、ショップで購入できない回復アイテムを盗める敵を、ピックアップして紹介する。ここに掲載した敵はどれもストーリー進行上必ず訪れる場所に登場し、何度でも戦うことが可能だ。下表のアイテムを手に入れたいときは、再度足を運んでみよう。

盗める貴重なアイテム

	アイテム名	盗める敵と確率		出現場所		盗める敵と確率		出現場所	
道具	エリクシール	ウルフ	2%	レグヌム・ナーオス近郊	P.112	チュンチュン	2%	レグヌム・ナーオス近郊	P.112
道具	奇蹟水	ガルポオオトカゲ	2%	ガルポスジャングル	P.152	シルバーマンタ	2%	神待ちの園	P.176
素材	ポイズンジェル	ビッグバット	30%	アシハラ王墓	P.140	アイスバット	2%	テノス近郊	P.162
素材	パラライジェル	アシハラガニ	30%	アシハラ近郊	P.136	ジャバウォック	30%	黎明の塔	P.190
素材	ストーンジェル	エントウルフ	2%	ガラム近郊	P.136	デスマンタ	2%	黎明の塔	P.190
素材	サイレスジェル	ウオント	30%	アシハラ王墓	P.140	ファイア・ソウル	30%	ケルム火山	P.146
素材	ピヨジェル	イノーガニック	30%	黎明の塔	P.190	バット	2%	レグヌム鍾乳洞	P.130
素材	火の結晶	オタゲル	2%	レムレース湿原	P.166	ソルジャーゾンビA	2%	レムレース湿原	P.166
素材	水の結晶	トータス	2%	レグヌム・ナーオス近郊	P.112	オタブル	2%	レグヌム鍾乳洞	P.130
素材	土の結晶	チーフガードマン	2%	ナーオス基地	P.124	オタグリ	2%	ガルポスジャングル	P.152
素材	風の結晶	ネコント	2%	レグヌム鍾乳洞	P.130	カモフラウルフ	2%	テノス兵器工場	P.180
素材	光の結晶	エグルーダ	2%	サニア近郊	P.163	ソルジャーゾンビB	2%	レムレース湿原	P.166
素材	闇の結晶	ギガンテスR	2%	北の戦場	P.170	アルカナイト	2%	黎明の塔	P.190

CHAPTER 3

STORY

ストーリー攻略

HOW TO LOOK AT THE PAGE

攻略ページの見方

本書では、物語本編を3つのパートに区切って攻略している。各パートの概要を紹介するページと、街・ダンジョンの攻略ページでは掲載している情報が異なるので、冒険に旅立つ前に見方を確認しておこう。

パート紹介ページ

パートごとに訪れる場所とその順番や、フィールドに出現する敵を紹介している。行き先に迷ったときはここでチェックしよう。また、そのパートを進めるうえでのアドバイスも掲載しているので、参考にしてほしい。

街・ダンジョンページ

街、ダンジョンごとにマップと詳しい攻略手順を載せている。また、街ページではショップ、ダンジョンページではモンスターのデータと全景図を掲載。強敵との戦い方や、選択肢による絆の変化もバッチリフォロー。

❶ パート番号
パートの番号と、そのパートで訪れる最初と最後の場所名を表記している。

❷ ワールドガイド
そのパートで訪れる街とダンジョン、街の付近にあるギルドダンジョンの位置を示す。地名の前についている番号は、❸「進行フローチャート」と対応している。

❸ 進行フローチャート
そのパートで訪れる場所と順番を掲載し、物語を進めるにあたっての注意点を紹介。

❹ フィールドに登場する敵
そのパートで訪れるフィールドに登場する、敵の簡易データと特徴を地域ごとに紹介。得意属性に火などとある場合、その属性で攻撃するとダメージが減少し、弱点属性に火などとある場合はダメージが増加する(アイコンの意味は下記参照)。よく落とすアイテムの右の数値は、そのアイテムを落とす確率だ。

土……土属性　風……風属性
水……水属性　光……光属性
火……火属性　闇……闇属性

❺ 地名
そのページで攻略している街やダンジョンの名前。

❻ 推奨レベル
攻略する際の目安となるキャラクターのレベル。

❼ 所在地
そのページで攻略している街やダンジョンが、ワールドマップのどこにあるかを★で示している。

❽ 攻略ガイド
街を訪れたときにしておきたい準備や、ダンジョンを攻略するうえでのアドバイスを掲載している。

❾ 通常モンスターデータ
そのダンジョンに登場するボス以外の敵の簡易データと特徴。データの見方は❹「フィールドに登場する敵」と同じ。

❿ ショップデータ
その街やダンジョンにあるショップの品ぞろえと購入時の値段、および宿屋の宿泊費。ギルドではガルドの代わりにグレードが必要になる。なお、ギルドの優先行動の一部と貴重品は複数の街で交換でき、一度交換したものは他の街のラインナップからなくなる。

⓫ 全景図
そのダンジョンの全景図と、各マップの掲載ページ。マップ上のアイコンの意味は⓯「マップ」と同じ。○で囲まれた宝箱はレシピが入っている(2周目以降ですでに持っている場合は奇蹟水)ことを示す。2周目などで、すばやく攻略したいときに活用してほしい。

⓬ フローチャート
物語を進めるための手順とその詳細。番号は⓯「マップ」のアイコンと対応している。手順についているアイコンの意味は以下のとおり。

2 BOSS ……ボス敵との戦闘が発生する
強敵撃破 1 ……⓱「強敵撃破」で詳しく攻略していることを示す。複数の強敵が現れる場所では、それぞれに番号をつけている

⓭ 絆の上昇値
その手順で発生するイベントで選択肢が出る場合、絆が上昇する選択肢と、選択肢ごとに上昇するキャラクターの組み合わせ、絆の上昇値を掲載している。ここに載っていない選択肢を選んだ場合は、絆が上昇しない。

……ルカ　……イリア
……スパーダ　……アンジュ
……リカルド　……エルマーナ

⓮ ボス敵データ
その手順で戦うボス敵のデータ。

⓯ マップ
その街やダンジョン、付近のフィールドのマップ。マップ上のアイコンの意味は以下のとおり。

START ……スタート地点
a　a ▶P.023 ……マップのつながり。同じアルファベットの場所につながっている
フィールドへ　ケルム火山へ ▶P.148 ……フィールドへの出口や、別の街やダンジョンにつながる場所を示す
1　1 BOSS ……⓬「フローチャート」と対応した番号。BOSSがついている場合は、必ず倒さなければならないボス敵との戦闘が発生する
……セーブポイント
ア ……宝箱。アは⓰「ITEM LIST」と対応
武器屋 ……ショップやギルドなどの施設
ルカの家 ……重要な場所や人物

⓰ ITEM LIST
宝箱から手に入るアイテムの名前と、詳細なデータが掲載されているページ。アは宝箱のアイコンと対応している。なお、2周目以降ですでに持っているレシピが入った宝箱を開けると、レシピの代わりに奇蹟水を入手できる。

⓱ 強敵撃破
ボスのなかでも、特に手強い敵との戦い方を掲載。⓬「フローチャート」のアイコンと対応しており、複数の強敵が現れる場所では、それぞれに番号をつけている。

KNOWING THE WORLD

広大な冒険の舞台を知る

冒険中に訪れる9つの街と12のダンジョン、そしてギルド管轄区域の位置をすべて掲載。フィールドで迷ったときはここで現在地を確認しよう。また、フィールド上の採掘オブジェから入手できるアイテムも網羅している。

ワールドマップ

広大な世界では、以下の番号の順に街やダンジョンを冒険することになる。PART1では徒歩による移動がメインだが、2以降では街の港から船で大陸間を移動するのだ。

マップの見方

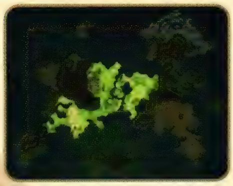
場所を示すアイコン（数字は訪れる順番につけている）

1 ……街や村を示す　1 ……ダンジョンを示す　ア ……ギルドダンジョンを示す

船の航路を示す矢印

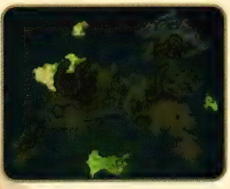
↔ ……互いに行き来できる　→ ……片側からのみ行ける

PART 1 王都レグヌム～レグヌム鍾乳洞 ▶P.112



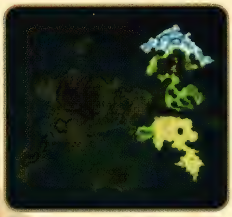
1 王都レグヌム ▶P.114 街
2 西の戦場 ▶P.118 ダンジョン
3 聖都ナーオス ▶P.122 街
4 ナーオス基地 ▶P.124 ダンジョン
5 レグヌム鍾乳洞 ▶P.130 ダンジョン

PART 2 東の国アシハラ～グリゴリの里 ▶P.136



6 東の国アシハラ ▶P.138 街
7 アシハラ王墓 ▶P.140 ダンジョン
8 西の国ガラム ▶P.144 街
9 ケルム火山 ▶P.146 ダンジョン
10 南の国ガルポス ▶P.150 街
11 ガルポスジャングル ▶P.152 ダンジョン
12 グリゴリの里 ▶P.158 街

PART 3 商業都市マムート～黎明の塔 ▶P.162



13 商業都市マムート ▶P.164 街
14 レムレース湿原 ▶P.166 ダンジョン
15 北の戦場 ▶P.170 ダンジョン
16 北の国テノス ▶P.174 街
17 神待ちの園 ▶P.176 ダンジョン
18 テノス兵器工場 ▶P.180 ダンジョン
19 天空城 ▶P.184 ダンジョン
20 サニア村 ▶P.188 街
21 黎明の塔 ▶P.190 ダンジョン

ギルドダンジョン ▶P.204

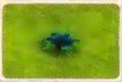
ア ギルド管轄区域 # 01 (レグヌムGD)
イ ギルド管轄区域 # 02 (ナーオスGD)
ウ ギルド管轄区域 # 03 (アシハラGD)
エ ギルド管轄区域 # 04 (ガラムGD)
オ ギルド管轄区域 # 05 (ガルポスGD)
カ ギルド管轄区域 # 06 (マムートGD)
キ ギルド管轄区域 # 07 (テノスGD)
ク ギルド管轄 立入禁止区域 ▶P.228

フィールドの特定エリアには採掘オブジェが出現する

下記の赤いエリア内では、10%の確率で採掘オブジェが出現する。ほとんどのオブジェからはありふれた草や、ありふれた石ころしか手に入らないが、一部のオブジェでは高価な薬草や素材を入手できる。しかもギルドダンジョンより入手確率がかなり高くなっているので、ほしいものがある場合は、ぜひそのエリアを訪れてみよう。

採掘オブジェの種類

薬草



鉱石

ⓘのエリアで手に入るサフランは能力が下がらない便利な薬草。

属性の特殊効果をつける素材を、高確率で入手できるのが魅力だ。

フィールドの採掘エリア

エリアごとの採掘オブジェから手に入るアイテム（入手確率は小数点第2位以下を切り捨てて掲載している）

	アイテム	エリア（数値は入手できる確率）																
		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q
薬草	ありふれた草	100	8.5	8.5	100	100	100	8.5	8.5	8.5	100	8.5	8.3	42.8	100	33.3	33.3	100
	セージ	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	セボリー	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ラベンダー	—	—	—	—	—	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	カモミール	—	—	—	—	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ベルベーヌ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—
	バジル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—
	サフラン	—	—	—	—	—	—	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドセージ	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドセボリー	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドラベンダー	—	—	—	—	—	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドカモミール	—	—	—	—	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドベルベーヌ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—
	レッドバジル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—
	レッドサフラン	—	—	—	—	—	—	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—
	ミント	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	28.5	—	—	—	—
	ローズマリー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—	—
	チェリーセージ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—
	キャットニップ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—	—
	タイム	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	28.5	—	—	—	—
	ヴァレリアン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—	—
	ダンデライオン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—
	アンジェリカ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—
	ヒレハリソウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—
鉱石	ありふれた石ころ	8.3	100	100	8.3	8.3	8.3	100	100	100	8.3	100	100	100	8.3	100	100	100
	火のカケラ	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	火の石	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	火の結晶	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	水のカケラ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—	—	—
	水の石	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—	—	—
	水の結晶	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—	—	—
	土のカケラ	—	—	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	土の石	—	—	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	土の結晶	—	—	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	風のカケラ	83.3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	風の石	5.5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	風の結晶	2.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	光のカケラ	—	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	光の石	—	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	光の結晶	—	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	闇のカケラ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	83.3	—	—	—
	闇の石	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5.5	—	—	—
	闇の結晶	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2.7	—	—	—

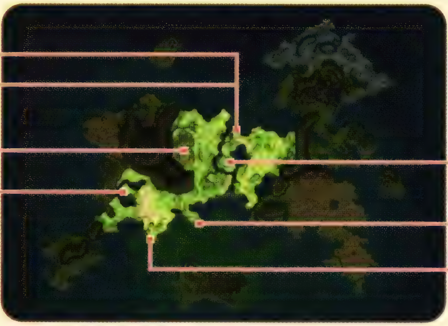
TOPICS 採掘オブジェはレグヌム鍾乳洞にも出現

採掘オブジェは基本的にフィールドとギルドダンジョンにしかないが、レグヌム鍾乳洞だけは例外。このダンジョンではギルドダンジョン同様に、20%の確率で薬草の採掘オブジェが出現するのだ。このオブジェから入手できるアイテムは、レグヌムのギルドダンジョンのランク1～2（P.206）と同じになっている。高価なものは手に入りにくいが、見つけたら調べておこう。

採掘オブジェを調べると、セボリーやラベンダーがよく手に入る。

PART 1 王都レグヌム～レグヌム鍾乳洞

ワールドガイド



フィールドに登場する敵

区域		名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
レグヌム・ナーオス近郊		ウルフ (P.243)	4	220	32	5	—	—	アップルグミ	30	●動きがすばやい
		オタオタ (P.244)	1	130	8	4	—	—	アップルグミ	30	特になし
		オタパブ (P.244)	6	290	60	7	—	—	アップルグミ	30	特になし
		チュンチュン (P.259)	2	150	14	4	—	—	アップルグミ	30	●動きがすばやい
		トータス (P.261)	6	290	60	7	水	火	オレンジグミ	30	●攻撃範囲が広い ●物理防御が高い
		バサバサ (P.262)	10	450	143	10	—	—	ミックスグミ	30	●動きがすばやい ●攻撃が高い
		ビー (P.264)	5	250	45	7	—	—	ポイズンボトル	30	●毒にしてくる ●毒無効
		プチプリ (P.266)	3	180	22	5	—	—	ライフボトル	30	●火の術を使う ●毒無効
		ヘビートータス (P.267)	14	650	262	10	水	火	オレンジグミ	30	●攻撃範囲が広い ●攻撃が高い
		ライガル (P.273)	12	540	198	8	—	—	肉類	30	●動きがすばやい ●攻撃が高い

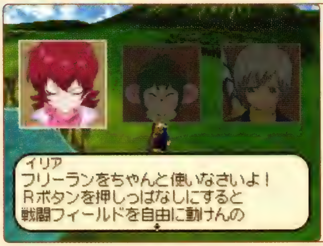
天上を統一すべく戦うセンサスの将軍アスラ。アスラは、対立勢力ラティオの刺客ヒュプノスをたやすく撃退する。勝ちどきをあげるアスラ……そこで王都に暮らす少年ルカは目を覚ます。夢から覚めた少年は、いつもどおりの日常を送るが……。

進行フローチャート

序盤だけあって、特にレベルを上げなくても進められる。しかし、西の戦場付近のフィールドは出現する敵のレベルが高いので、レグヌムを旅立った直後は近づかないようにしよう。

1	王都レグヌム	▶P.114	街
2	西の戦場	▶P.118	ダンジョン
3	聖都ナーオス	▶P.122	街
4	ナーオス基地	▶P.124	ダンジョン
5	レグヌム鍾乳洞	▶P.130	ダンジョン

最初はルカとイリアの2人だけだが、転生者研究所（P.117）でスパーダが、ナーオス基地でアンジュとリカルドが仲間になる。そしてレグヌム鍾乳洞でエルマーナが加入して、6人がそろうのだ。



戦闘に関連するイベントが発生するので、よく聞いておこう。

TOPICS 冒険を始めるにあたって

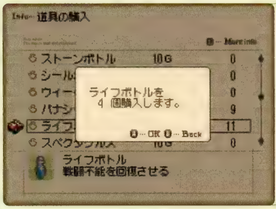
敵を倒してもあまりガルドを得られないため、終始資金不足になりがち。戦闘に参加させるキャラクターがある程度決まっているなら、ショップで装備を新調するのはその3人に絞ってしまうのも手だ。ただし、一時的にパーティから離脱するキャラクターもいるので、あらかじめフローチャートをチェックしておこう。

多額の報酬が得られるクエストをこなすのもオススメ。次の目的地へ向かう前には、必ず装備を調えて回復アイテムもできるだけ買い込んでおくこと。また、戦闘では術・技を惜しまずに使っていこう。使い込むほど術・技レベルが上がり、消費Tpが少なくなるのだ。

POINT

+ガルドが少ない場合、装備を調えるのはよく使うキャラクターだけにする
+ダンジョンに挑む前に、回復アイテムをできるだけ買っておく
+ガルドはクエストをこなして効率よく稼ぐ
+術・技をどんどん使って熟練度を溜め、術・技レベルを上げて消費Tpを減らす

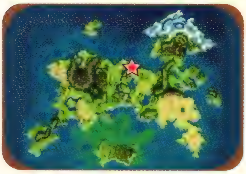
クエストをこなすとガルドのほか、ギルドポイントとグレードも手に入る。



アンジュがレイズデッドを覚えるまでは、ライフボトルを多めに持つこと。

REGNUM KINGDOM
王都レグヌム

推奨レベル 1〜6



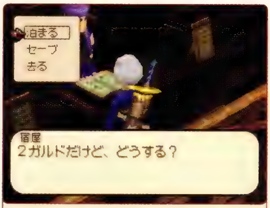
王都レグヌムに住む、ちょっと運動音痴な少年ルカは、友だちの強引な誘いでフットボールの試合に駆り出される。案の定、試合で失態をさらしてしまうルカ。その罰で行かされた店から出ると、アルカ信者に追われる少女イリアと出会った。

ショップでアイテムを購入して旅立ちの準備を

POINT

- 外に出られるようになったら、街の周辺で敵と戦ってガルドを貯める
- 貯めたガルドでルカとイリアの防具を買い、余裕があれば回復アイテムも買っておく
- イリアとスパーダが仲間になる

武器屋ではルカとイリアの初期装備より性能がいい防具が売られている。これから先しばらくは武器屋がないため、ここで買っておくといい。ただし最初は100ガルドしかないので、街の周辺で敵と戦ってガルドを貯めよう。また、余裕があればアップルグミとライフボトルも購入しておくといい。



戦闘で減ったHpはイリアの術で、Tpは宿屋で回復させよう。

ショップデータ

宿屋 2ガルド

武器屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
武器	ブロードソード	40	防具	オートクチュール	20
武器	リボルバーDA	60	防具	レザーメイル	100
武器	ブレード	70	防具	レザーガード	20
武器	ナイフ	60	防具	チェインガード	60
武器	ビッグマーシャル	160	防具	クローク	20
武器	レザーナックル	180	防具	ホワイトクローク	60
			防具	白帯の胴着	40
			防具	ジャージ	100

道具屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
道具	アップルグミ	10	食材	穀物／粉類	2
道具	オレンジグミ	15	食材	肉類	8
道具	スペシフィック	240	食材	魚介類	4
道具	トリート	300	食材	野菜／根菜	4
道具	ポイズンボトル	10	食材	卵／乳製品	3
道具	パラライボトル	10	食材	パン／麺類	2
道具	ストーンボトル	10	食材	調味料	8
道具	シールボトル	10	食材	高級食材	40
道具	ウィークボトル	10	食材	高級調味料	80
道具	パナシーアボトル	90	装飾品	ポイズンガード	200
道具	ライフボトル	100	装飾品	パラライガード	400
道具	スペクタクルズ	10	装飾品	ストーンガード	500
			装飾品	サイレスガード	400
			装飾品	ピヨガード	300

ギルド

種類	名前	グレード	種類	名前	グレード
道具	ポイズンパウダー	100	優先行動	ボトルで封印治療	250
道具	ピヨパウダー	100	優先行動	ボトルで気絶治療	250
道具	GD用脱出ロープ	90	優先行動	違う敵を狙え	500
レシピ	レシピ003	50	貴重品	レベル転生石	8000
レシピ	レシピ005	50	貴重品	術技転生石	8000
レシピ	レシピ023	50	貴重品	スタイル転生石	8000
レシピ	レシピ037	50	貴重品	ガルド転生石	8000
レシピ	レシピ054	50	貴重品	グレード転生石	16000
レシピ	レシピ068	50	貴重品	所持品転生石	8000
レシピ	レシピ086	50	貴重品	絆転生石	16000
優先行動	HPを小回復しろ	250	貴重品	覚醒率転生石	16000
優先行動	お金を拾え	600	貴重品	優先行動転生石	16000
優先行動	術を盛大に使え	250	貴重品	ライブラリ転生石	30000
優先行動	敵を攻撃しろ	200	貴重品	ギルド転生石	16000
優先行動	敵を分析しろ	250	貴重品	踏破世界転生石	16000
優先行動	消極的な行動で	900	貴重品	所持増加転生石1	8000
優先行動	ボトルで石化治療	250	貴重品	所持増加転生石2	20000
優先行動	ボトルで毒治療	250	貴重品	所持増加転生石3	50000
優先行動	ボトルでマヒ治療	250			

FLOW CHART

❶ ヒュプノスを倒す

物語はアスラとヒュプノスの一騎打ちから始まる。ヒュプノスは通常攻撃だけで問題なく倒せるうえ、アスラは戦闘不能にならない。Hp残量は気にせずとにかく攻撃していこう。ヒュプノスを倒すと、戦いが夢の中の出来事だったことがわかる。

❷ 1階に降りる

戦闘後はルカの家の2階から始まる。階段から1階へ降りよう。

❸ ルカの家から出る

ルカが両親と話をしていると、エディとニーノがフットボールの試合に誘いに来る。玄関から外に出よう。

❹ グラウンドへ行く

ここから自由に行動できるが、まだショップは利用できず、街の外にも出られない。街の人たちと会話したら、グラウンドへ向かうのだ。

❺ グラウンドを出て道具屋へ

試合で活躍できなかった罰として、道具屋にホットドッグを買いに行かされることに。そのためにグラウンドを出ると、不良が王都兵たちに連行される現場を目撃する。

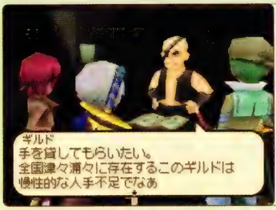
❻ 道具屋の店員に話しかける

道具屋の店員に話しかけてホットドッグを手に入れたら、店の外へ。

次ページへ

TOPICS 施設が使える時期は？

フローチャート❼が終わってイリアが仲間になると、宿屋、武器屋、道具屋が利用可能になる。ただし、ギルドだけは聖都ナーオス(P.122)に行くまで利用できないのだ。



ナーオスにあるギルドの主人と会話すれば、各街のギルドが利用できるようになる。

FLOW CHART

7 BOSS アルカソードマン×2

道具屋を出るとイリアと出会い、2人の絆にかかわる選択肢が発生。その後、アルカソードマン2人と戦闘になる。ルカ1人で戦うのだが、相手の攻撃で受けるダメージはごくわずか。通常攻撃だけで問題なく押し切れるはずだ。勝利するとイリアが仲間になり、ルカ用の武器ブロードソードをもらえる。

アルカソードマン ▶P.240

		レベル	1
		HP	30
		EXP	15 ※
		ガルド	4 ※
得意属性	–	弱点属性	–

※ この戦闘では獲得できない。

絆の上昇値

彼女を放せ！	
	14

8 フィールドへ出る

このタイミングでショップが利用可能になり、街の外へ出られるようになる。しばらくは街の周辺で敵を倒し、ガルドを貯めて防具を買っておこう。準備ができたら、レグヌムの南西にあるナーオスへ。

9 橋に近づくと……

南の橋まで来ると旅人と出会う。彼らとの会話が終わったら、ふたたびナーオスをめざすのだ。

絆の上昇値

無難にイリア「さん」	
	9

10 聖都ナーオスへ近づく

ナーオスの周辺に近づくと、ルカとイリアを追ってきたグリゴリ兵と遭遇。捕まった2人は、そのまま転生者研究所へ連行されてしまう。

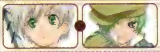
王都レグヌム

フィールド

11 牢屋内の人々と会話

連行された牢屋でスパーダとチトセに出会う。ここでイリアおよびその2人に話しかけ、さらに3人のうち誰か1人と会話すると、自動で転生者研究所2に移動するのだ。そこではボス戦が起こるので、事前にセーブポイントでセーブしておこう。

絆の上昇値

見栄を張ってみる	
	14

12 BOSS ラティオA、ラティオBとの連戦

転生者研究所2に移動したあと、ラティオとの2連戦に突入。1戦目はスパーダと協力して3人で戦うため苦労しないが、2戦目はスパーダだけで戦う。そのため1戦目ではアップルグミを温存しておき、回復はイリアのファーストエイドで行うこと。この連戦に勝利すれば、スパーダが仲間になってくれる。

ラティオA			▶P.273
		レベル	6
		HP	1200
		EXP	500
		ガルド	120
得意属性	–	弱点属性	–

ラティオB			▶P.273
		レベル	5
		HP	700
		EXP	250
		ガルド	120
得意属性	–	弱点属性	–

13 仲間と話すと西の戦場へ

イリアとスパーダに話しかけたあと、再度どちらかと会話すると西の戦場へ移動する。ここでのスキットが見られる最後のチャンスなので、すべて見てから話しかけよう。

西の戦場へ ▶P.118

WESTERN BATTLEFIELD
西の戦場

推奨レベル　6～9

アルカの追っ手から逃れるため、王都レグヌムをあとにしたルカとイリアだったが、聖都ナーオスへ向かう途中でグリゴリ兵に捕まってしまう。そして、連行された先で出会った少年スパーダと共に、強制的に戦場へ駆り出されるのだった。

補給兵とセーブポイントを活用してクリアをめざそう

POINT

- ダンジョンクリアまでフィールドへ出られない
- 補給兵から道具と装飾品を購入可能。毒状態にしてくる敵と、4回発生するボス戦に備えてポイズンボトルとライフボトルを買っておく
- 途中からメニューの「作戦」を選べるようになる
- MAP❶にある4つの宝は、フローチャート❺以降入手できなくなる

このダンジョンは、クリアするまでフィールドに出ることができない。MAP❶にいる補給兵からアップルグミなどの道具と装飾品を購入できるので、万全の準備をしてから敵が出現するMAP❷に進もう。また、ここではボス戦が全部で4回発生する。そのため、レベルに不安があるならMAP❶にあるセーブポイントを利用しつつ、MAP❷などで戦闘を繰り返してレベルを上げておくといいだろう。

MAP❶にある宝箱は途中で取れなくなる。奥に進む前に必ず手に入れておくこと。

ショップデータ

補給兵(道具屋)

種類	名前	値段	種類	名前	値段
道具	アップルグミ	10	道具	ライフボトル	100
道具	オレンジグミ	15	道具	スペクタクルズ	10
道具	ポイズンボトル	10	※	ポイズンガード	200

※装飾品

通常モンスターデータ

名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
オタパブ (P.244)	6	290	60	7	—	—	アップルグミ	30	特になし
ガルムウルフ (P.247)	9	410	118	9	—	—	オレンジグミ	30	●動きがすばやい
キラービー (P.249)	7	320	77	8	—	—	ポイズンボトル	30	●毒にしてくる ●毒無効
スナイパーガラム (P.256)	5	250	45	7	—	—	パナシーアボトル	30	●飛び道具を使う
ソルジャーガラム (P.257)	7	320	77	8	—	—	ライフボトル	30	●リーチが長い ●攻撃が高い

全景図

西の戦場

MAP 1 ▶P.120
1
補給兵（道具屋）
START
フィールドへ ※
※ フローチャート7終了までは移動できない。
MAP 2 ▶P.120
5 BOSS
4 BOSS
3 BOSS
2
6 BOSS
MAP 3 ▶P.121
7
フィールドへ ※
※ フローチャート6終了後、自動的にこのマップに移動する。フィールドへ出るとここへはもどれない。

FLOW CHART

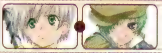
❶ 戦場に近づくとチトセが登場

チトセが現れ、彼女がアルカに入信したことを知らされる。彼女が立ち去ったら、4つの宝箱からアイテムを入手し、MAP❷へ向かおう。

❷ 戦場に突入する

MAP❷に入ると、ルカとスパーダの会話が発生。その後は敵と戦いながら先へ進もう。このマップ以降、2回目の戦闘に勝つとメニューの「作戦」を選べるようになる。

絆の上昇値

反論する	
	14

❸ BOSS ラティオC

道中で敵兵と出会い、そのままラティオCとの戦闘に移行する。術を使ってくるので、詠唱中にヒット数の多い攻撃を当てて阻止するか、マジックガードで防ぎながら戦おう。

ラティオC			▶ P.273
		レベル	7
		HP	1300
		EXP	260
		ガルド	180
得意属性	―	弱点属性	―

❹ BOSS ラティオD

ここでもラティオと戦闘になる。ラティオCよりレベルが上がっているが、戦い方は同じでOK。戦う前にカの宝箱からオブシディアンを入手して、ルカに装備させておこう。

ラティオD			▶ P.274
		レベル	9
		HP	1600
		EXP	400
		ガルド	240
得意属性	―	弱点属性	―

※ フローチャート❼終了までは移動できない。

MAP 3

※ フローチャート6終了後、自動的にこのマップに移動する。フィールドへ出るとここへはもどれない。

フィールド

ITEM LIST ※

ア	パイングミ	P.277
イ	204ガルド	—
ウ	レシピ036	P.281
エ	ライフボトル	P.277
オ	ファウストマグ	P.289
カ	オブシディアン	P.287
キ	レシピ002	P.281

※ ア〜エは、フローチャート5終了後は入手できなくなる。

5 BOSS ラティオE

またもラティオとの戦闘が発生。戦い方はラティオCのときと同じだ。戦闘後は入口に引き返すことに。

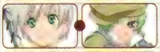
ラティオE			▶ P.274
	レベル	10	
	HP	2000	
	EXP	320	
	ガルド	300	
得意属性	—	弱点属性	—

6 BOSS ヒットマン

MAP2の入口にもどると、ヒットマンと戦うことに。相手は動きこそ速いものの、通常攻撃時に立ち止まる。そこを前ステップで背後に回り込んで攻めていこう。なお、闇属性に強いので、ファウストマグやオブシディアンは装備させないこと。戦闘に勝つとMAP3の中央に移動し、その後選択肢が発生する。

ヒットマン			▶ P.265
	レベル	13	
	HP	2500	
	EXP	1250	
	ガルド	420	
得意属性	土 闇	弱点属性	風 光

絆の上昇値

大した事じゃない、と説明	
	15
	20
	10

7 フィールドへ出る

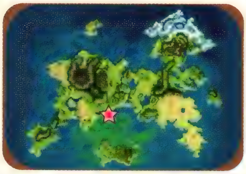
8 聖都ナーオスに向かう

次の目的地は、一度はたどりつけなかった聖都ナーオス。西の戦場から南下してこの街をめざそう。

聖都ナーオスへ ▶ P.122

HOLY CITY OF NAOHS
聖都ナーオス

推奨レベル　9～11



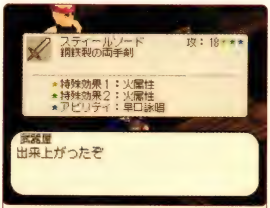
ガラム兵の奇襲を受けた王都陣営に駆けつけたルカたちに、傭兵リカルドが攻撃をしかけてきた。しかし、同業者であるハスタの乱入によりルカたちを見逃してくれる。ルカたちは戦場を脱出し、当初の予定どおりナーオスへ向かうのだった。

ギルドを有効利用してパーティの強化を図ろう

POINT

- ＋ギルドで優先行動とレシピを入手しておく
- ＋足りないガルドとグレードはクエストを行って稼ぐ
- ＋次のダンジョンのボス戦に備えて、武器に「火属性」をつけておくと便利

ここからはギルドが利用できる。ギルドではグレードを優先行動などと交換できるので、戦術の幅を広げるためにも交換しておこう。また、ギルドのクエストをクリアすると、戦闘よりも多くのガルドを獲得できる。装備を新調するガルドが足りないなら、クエストをいくつかクリアするといいだろう。



次の目的地で火に弱いボスが登場。武器に「火属性」をつけておきたい。

ショップデータ

宿屋　6ガルド

武器屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
武器	スティールソード	190	防具	チェインメイル	360
武器	オートマカスタム	120	防具	スケイルガード	320
武器	サーベル	170	防具	シルククローク	220
武器	クリス	120	防具	カラテカの服	300
武器	ハンターライフル	110			

道具屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
道具	アップルグミ	10	食材	穀物／粉類	2
道具	オレンジグミ	15	食材	魚介類	4
道具	スペシフィック	240	食材	野菜／根菜	4
道具	トリート	300	食材	卵／乳製品	3
道具	ポイズンボトル	10	食材	パン／麺類	2
道具	パラライボトル	10	食材	調味料	8
道具	ストーンボトル	10	食材	フルーツ	20
道具	シールボトル	10	装飾品	ポイズンガード	200
道具	ウィークボトル	10	装飾品	パラライガード	400
道具	パナシーアボトル	90	装飾品	ストーンガード	500
道具	ライフボトル	100	装飾品	サイレスガード	400
道具	スペクタクルズ	10	装飾品	ピヨガード	300

ギルド

種類	名前	グレード	種類	名前	グレード
道具	ポイズンパウダー	100	優先行動	ボトルで封印治療	250
道具	ピヨパウダー	100	優先行動	ボトルで気絶治療	250
道具	GD用脱出ロープ	90	優先行動	弱ったときは待機	350
※	フロギストメイル	100000	優先行動	敵から離れろ	350
レシピ	レシピ007	100	優先行動	違う敵を狙え	500
レシピ	レシピ025	100	貴重品	レベル転生石	8000
レシピ	レシピ039	100	貴重品	術技転生石	8000
レシピ	レシピ056	100	貴重品	スタイル転生石	8000
レシピ	レシピ070	100	貴重品	ガルド転生石	8000
レシピ	レシピ088	100	貴重品	グレード転生石	16000
優先行動	HPを小回復しろ	250	貴重品	所持品転生石	8000
優先行動	お金を拾え	600	貴重品	絆転生石	16000
優先行動	術を盛大に使え	250	貴重品	覚醒率転生石	16000
優先行動	敵を攻撃しろ	200	貴重品	優先行動転生石	16000
優先行動	物を拾え	400	貴重品	ライブラリ転生石	30000
優先行動	状態異常回復優先	1500	貴重品	ギルド転生石	16000
優先行動	オレンジグミ使え	350	貴重品	踏破世界転生石	16000
優先行動	ボトルで石化治療	250	貴重品	所持増加転生石1	8000
優先行動	ボトルで毒治療	250	貴重品	所持増加転生石2	20000
優先行動	ボトルでマヒ治療	250	貴重品	所持増加転生石3	50000

※防具

FLOW CHART

1 大聖堂に近づく ※

聖女がいると思われた大聖堂は壊れており、聖女の行方はわからない。街の人から情報を得ることに。

2 ギルドの主人に話しかける ※

ギルドの主人と話すと施設の説明をしてくれて、ギルドが利用可能になる。武器屋では「武器カスタム」、道具屋では「料理」の解説が発生するので立ち寄っておこう。

3 街中を探索していると……

スパーダの家の元執事であるハルトマンと出会う。そして旅の疲れを癒すため、彼の家へ向かうことに。

4 ハルトマンの家に入る

ハルトマンの家で一泊し、その際に聖女アンジュがナーオス基地に連行されたという話を聞ける。

5 ハルトマンの家から出る

ハルトマンと別れた一行は、アンジュを救うためナーオス基地へ。

6 フィールドへ出る

ナーオス基地では強力な敵が待ち受けている。クエストを行ってガルドを貯め、装備や回復アイテムなどをしっかり準備しておこう。

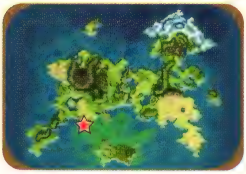
7 ナーオス基地に向かう

ナーオス基地へ ▶ P.124

※ フローチャート1と2はどちらから行ってもかまわない。

NAOHS BASE
ナーオス基地

推奨レベル　11～15



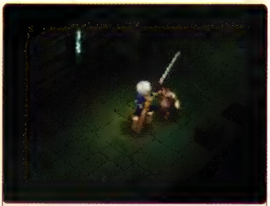
転生者の可能性があるナーオスの聖女アンジュ。彼女を探すルカたちは、スパーダの元執事ハルトマンのもとへ身を寄せる。ハルトマンからアンジュがナーオス基地へ連れ去られたことを聞いた一行は、彼女を救出すべく基地へ急ぐのだった。

強敵との戦いに備えてアイテムは温存

POINT

- 通路が狭く、敵シンボルを避けられないことが多い
- ボス戦が2回発生するうえ、敵がHp回復のグミを落とさない。回復アイテムはボス戦まで温存しておく
- アンジュとリカルドが仲間になる

出現する敵は種類が3体と少ないが、西の戦場で戦った敵よりははるかにレベルが高い。さらに通路が狭く戦闘になることが多いので、つねにHpを万全の状態にしておくこと。ただし、奥に進むとボス2体との戦いがあるため、アイテムは温存して、Hp回復はイリアのファーストエイドで行おう。



狭い通路をふさぐ敵はムリによけず、アサルトで先手をうつ方がいい。

通常モンスターデータ

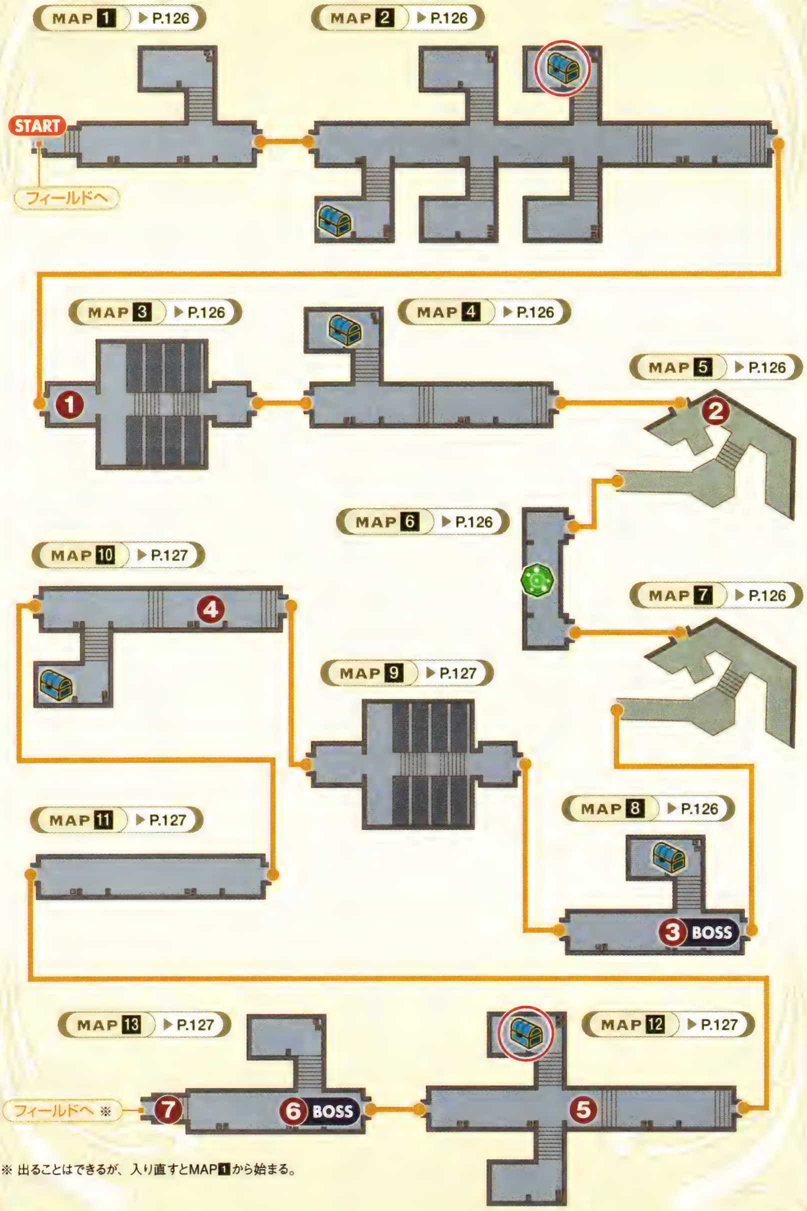
名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
ガードマン (P.245)	13	590	229	9	−	−	パナシーアボトル	70	●動きがすばやい
チーフガードマン (P.258)	16	810	336	12	−	−	ライフボトル	70	●攻撃が高い ●物理防御が高い
レグヌムガード (P.274)	15	700	298	11	−	−	パイングミ	70	●飛び道具を使う

TOPICS　アンジュをボス戦に参加させよう

ナーオス基地で仲間になるアンジュは、術でHpや状態異常を回復したり、仲間の物理防御を上昇させることができる。強力なボスとの戦いも、彼女を参加させればラクになるはずだ。また、敵からアイテムを盗むローバーアイテムという技も使える。これはモンスター図鑑の項目をすべて埋めるには必須の技だ。特に物語中で一度しか戦えないボスとの戦闘には、できるだけ参加させてアイテムを盗んでおきたい。

アンジュは2ヒットする通常攻撃を5回も繰り出せる。接近戦でも大活躍だ。

全景図
ナーオス基地



※ 出ることはできるが、入り直すとMAP 1から始まる。

FLOW CHART

1 転生者の被験体を発見

転生者が入れられたシリンダーが並んだ場所にたどりつくものの、聖女アンジュは見あたらない。

2 兵器の格納庫に到着

今度は銃を搭載した多数の兵器を発見。ここから先はMAP8まで敵が出現しないが、MAP8ではボス戦が発生する。MAP6のセーブポイントでセーブしておこう。

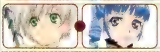
3 BOSS ギガンテス

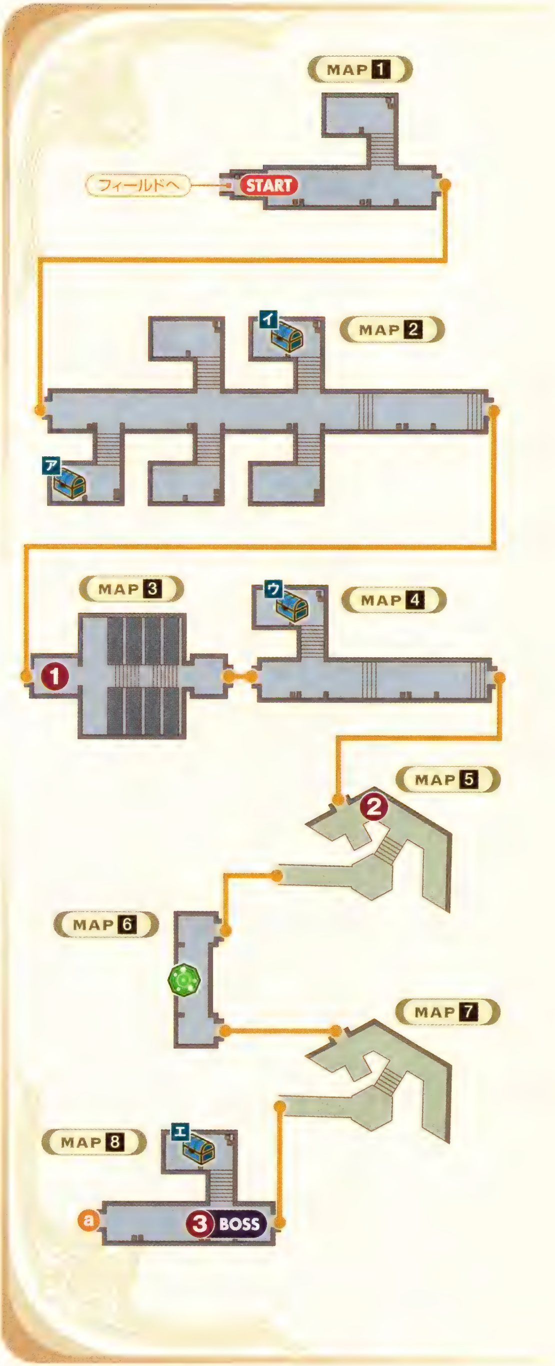
MAP8に入るとギガンテスとの戦いが発生。この敵の攻撃は正面にいると受けやすいため、前ステップで背後に回り込んで攻めていこう。その際はヒット数の多い技でコンボを狙うか、イリアやルカの術で弱点を攻めるのが効果的だ。

戦闘後はアンジュが仲間になる。この先では次のボスが出現するので、もどってセーブしておくといい。

ギガンテス		▶ P.247	
		レベル	18
		HP	3000
		EXP	1500
		ガルド	1350
得意属性	—	弱点属性	水 火 風

絆の上昇値

僕達がついている	
	15
	15
	20



※ 出ることはできるが、入り直すとMAP1から始まる。

ITEM LIST

ア	ピヨガード	P.305
イ	レシピ022	P.281
ウ	オレンジグミ	P.277
エ	トリート	P.277
オ	ファイアブレード	P.292
カ	レシピ053	P.282

4 ガラム兵が基地に侵入

基地にガラム兵が進入したことが判明し、その混乱に乗じて基地から脱出することに。なお、これ以降レグヌムガードが出現しはじめる。

5 リカルドが仲間になる

西の戦場で戦ったリカルドが立ちはだかるが、アンジュと雇用契約を結んで仲間となってくれるのだ。

6 BOSS ガードルA

MAP13を少し進むと、ガードルと戦うことに。ガードルの攻撃は非常に強力なため、回復の術を使えるメンバーを参加させ、さらにスタイルをガーディアンにしておこう。

ガードルの攻撃でもっとも注意すべきは、力を溜めたあとに周囲をなぎ払うもの。力を溜めはじめたら、すぐにヒット数の多い攻撃で仰け反らせて阻止しよう。なお、ガードルは下段攻撃などで簡単に浮かせられる。浮かせることに成功したら、そこにコンボをつないで一気にダメージを与えていくといい。

ガードルA		▶ P.245
	レベル	20
	HP	4000
	EXP	2000
	ガルド	105
得意属性 土闇	弱点属性	火光

7 フィールドへ出る

次ページへ

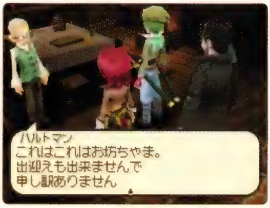
FLOW CHART

8 聖都ナーオスへ行く

ガードルとの戦いで消耗している場合は、敵を避けながら移動しよう。

9 ハルトマンの家に入る

アンジュをかくまうため、ひとまずハルトマンの家へ行くことに。ここでパーティのHp、Tpが全快する。



10 ハルトマンの家から出る

ハルトマンの家を出た一行は、さらなる情報を求めてレグヌムへ。

11 フィールドへ出る

ふたたびレグヌムへもどることになったルカは、実家の両親が気になる様子。ここでは、ルカとリカルドの絆に関する選択肢が発生する。

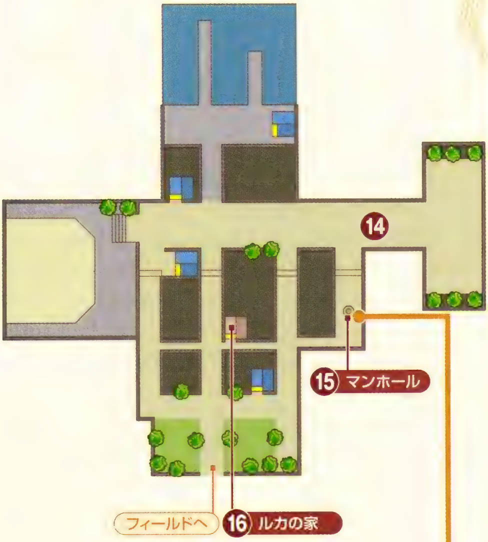
絆の上昇値

黙して語らず		
		15

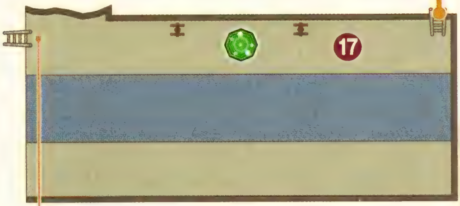
12 橋に近づくと……

場面がレグヌムに移り、枢密院による会議の模様を見られる。枢密院とオズバルド、マティウスの関係をうかがい知ることができるのだ。

王都レグヌム



下水道 ※



レグヌム鍾乳洞へ ▶P.132

※ フローチャート⑰終了後、自由に行き来できる。

⑬ 王都レグヌムへ行く

⑭ 兵士から身を隠すことに

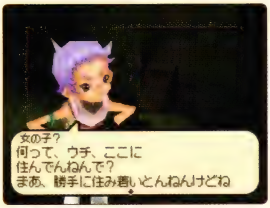
転生者を求めて街中を歩いていると、警備兵に見つかりそうになる。その後、兵士たちの監視から逃れるために、スパーダの提案でマンホールへ向かうことに。

⑮ マンホールに近づく

下水道を拠点にすることが決まり、パーティが一時的に解散。それぞれが別れて情報収集を行うことになる。プレイヤーはルカを操作し、コーダと共に住宅地を回るのだ。とりあえずルカの家に行こう。

⑯ ルカの家に入ろうとする

家の前に来たルカは、両親が兵士を追い返すのを目撃する。その後、エディとニーノに再会して話していると兵士に見つかりそうになるのだ。エディたちの機転により下水道に逃れることができたルカは、そこで孤児の少女エルマーナと出会う。



絆の上昇値

怒る	
[portraits]	18

⑰ エルマーナに2回話しかける

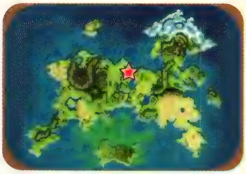
エルマーナと2回話すとメンバーが合流。その後エルマーナとの取引で、レグヌム鍾乳洞に高価なキノコを取りにいくことが決まり、自動で鍾乳洞に移動するのだ。

レグヌム鍾乳洞へ ▶P.130

REGNUM CAVERN
レグヌム鍾乳洞

アンジュとリカルドを仲間に加えたルカたちは、転生者の情報を求めてレグヌムへ。そこで一行は下水道に住む孤児のエルマーナと出会う。彼女は、鍾乳洞の奥にあるキノコを取ってきてくれれば、自分が情報収集をすると持ちかけてきた。

推奨レベル　15〜19



探索を始める前に街にもどって準備を調える

POINT

- +入口からレグヌムにもどれる。ただし、フローチャート❷以降はボスを倒すまでもどれない
- +ボス戦に備えて回復アイテムを大量に用意し、料理の肉のソテーを作ってから探索を開始
- +薬草の採掘オブジェが出現する。入手できるものはレグヌムGDのランク1(P.206)と同じ
- +エルマーナが仲間になる

レグヌム鍾乳洞には自動で移動してくるが、入口から下水道にもどることができ、下水道からは街にもどれる。このダンジョンにはかなり強力なボスが出現するので、いったん街にもどって回復アイテムや装備、料理などの準備をカンペキにしておこう。

なお、ボス戦は一度鍾乳洞の最奥まで行ったあとの帰り道で発生する。そのため、ダンジョンの探索をある程度進めると、ボスを倒すまで街にもどれないのだ。準備は探索を始める前に調えておくこと。

レベルに不安があるなら、下水道のセーブポイント付近でレベル上げを行おう。

通路には薬草の採掘オブジェが出現することも。見つけたら立ち寄って調べておこう。

通常モンスターデータ

名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
オタブル (P.244)	15	700	298	11	—	—	ライフボトル	30	特になし
クラブス (P.249)	18	940	419	14	—	—	魚介類	30	●封印にしてくる ●物理防御が高い
ネコント (P.262)	17	870	376	13	水	土	アップルグミ	30	●飛び道具を使う ●攻撃が高い
バット (P.263)	15	760	298	11	—	—	卵／乳製品	30	●毒にしてくる ●動きがすばやい
パプゲコ (P.264)	16	810	336	12	火 光	風 闇	レモングミ	30	●飛び道具を使う ●リーチが長い

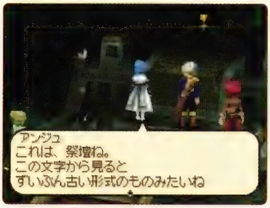
全景図
レグヌム鍾乳洞

MAP 4 ▶P.133
MAP 3 ▶P.133
MAP 2 ▶P.132
MAP 1 ▶P.132
1
2
3 BOSS
4
START
下水道へ ▶P.129

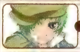
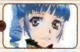
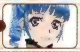
FLOW CHART

1 奥地で祭壇を発見

鍾乳洞の最奥には祭壇があり、それを見たアンジュが、ここはかつて信仰の中心地的な場所だったと推測する。道中ではオの宝箱から武器のスチームライフルを忘れずに入手しておこう。また、ボス戦に備えてパプゲコと積極的に戦い、レモングミを集めておくといい。



絆の上昇値

アンジュに同調する		
		15
		14

2 記憶の場に近づく

祭壇の奥には光る床があり、一行はそこで前世の記憶を垣間見る。その後、目的のキノコが手に入って引き返すことになるのだ。MAP1まで引き返すとボス戦が発生するので、MAP3にもどったらセーブポイントでセーブしておこう。

ITEM LIST		
ア	ライフボトル	P.277
イ	レシピ067	P.282
ウ	300ガルド	―
エ	レシピ085	P.282
オ	スチームライフル	P.296
カ	パイングミ	P.277

3 BOSS シアンA、ケルA、ベロA

強敵撃破

ここまでもどると転生者のシアンと出会い戦闘が始まる。事前に物理攻撃のダメージを軽減する肉のソテーを、全員に食べさせておくこと。

シアンA		▶ P.253	
		レベル	25
		HP	2500
		EXP	1250
		ガルド	1530
得意属性	–	弱点属性	–

ケルA		▶ P.251	
		レベル	23
		HP	1500
		EXP	750
		ガルド	21
得意属性	火 風 闇	弱点属性	土 水 光

ベロA		▶ P.268	
		レベル	23
		HP	1500
		EXP	750
		ガルド	21
得意属性	土 水 光	弱点属性	火 風 闇

絆の上昇値

エルマーナを守る	
	20

4 下水道へもどる

次ページへ

強敵撃破 ケルとベロから倒して数的優位な状況を作る

3体ものボスが出現するため、すばやく敵の数を減らして被害を抑えることが肝心。まずはHpが少ないケルとベロのどちらか片方に攻撃を集中し、各個撃破していこう。味方には優先行動の「同じ敵を狙え」を設定しておくと効率的だ。シアン1人だけにしたら、ヒット数の多い攻撃でたたみかける。ただしシアンがジャンプから蹴りを繰り出してきたときは注意が必要。着地時に広範囲を攻撃されるので、ガードして待とう。

敵の数が多いうちは、術ではなくアイテムですばやくHpを回復するといい。

FLOW CHART

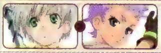
5 BOSS ヨウジンボウ

下水道からレグヌムへもどると、さらわれそうになっている孤児たちを助けるため、エルマーナ1人でヨウジンボウと戦うことになる。

戦闘ではガードに専念し、敵の攻撃を防ぎきったら反撃する。その際は、通常攻撃からヒット数が多い幻竜拳や飛燕脚につないでいこう。なお、敵の攻撃は強力だが移動速度は遅い。Hpを回復する際は、一度離れてから行うのが安全だ。

ヨウジンボウ	▶ P.271		
	レベル	17	
	HP	1500	
	EXP	750	
	ガルド	18	
得意属性	—	弱点属性	—

絆の上昇値

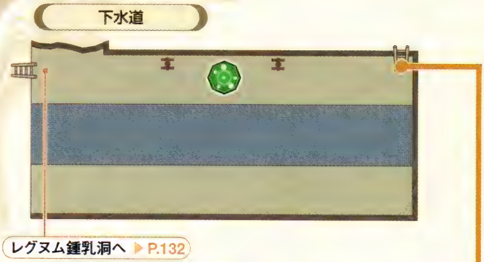
僕なら大丈夫だよ、と言う	
	12

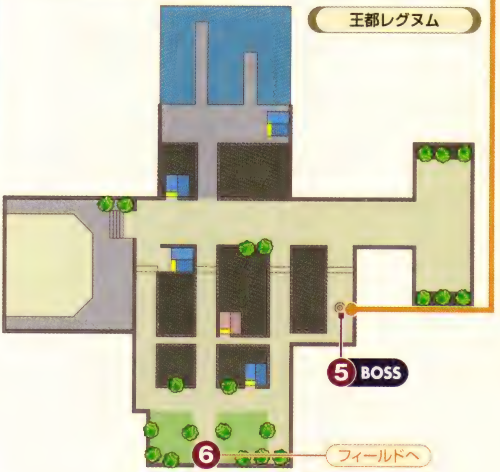
6 フィールドへ出る

エルマーナが仲間になり、パーティが集合して戦闘メンバーが変更されている。戦闘になる前に、必ず最適なメンバー編成にしておこう。なお、エルマーナ加入後は絆が上昇するスキットがいくつか発生する。忘れずに見ておきたい。

7 聖都ナーオスへ行く

大聖堂の図書館にある資料から情報を得るため、ルカたちはナーオスへもどることに。





※ フローチャート8終了後、自由に行き来できる。

ITEM LIST

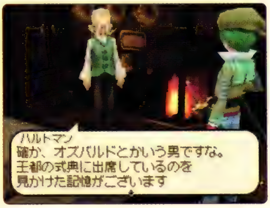
ア	レシピ004	P.281
イ	奇蹟水	P.277

8 大聖堂に近づく

アンジュの案内で自動的に図書館へ移動し、文献から得た情報をもとに次の目的地が決まる。その後リカルドが一時的に離脱し、残ったルカたちはハルトマンの家に行くことになるのだ。図書館を出る前に宝箱の中身を入手しておこう。

9 図書館を出てハルトマンの家へ

ハルトマンの家を訪れると、ハルトマンからオズバルドが大聖堂に来ていたことを聞ける。



10 港へ行くと……

リカルドが見知らぬ男と会話しているところを目撃。選択肢のあと、アシハラ行きの船の手配を終えたリカルドがパーティに合流する。

絆の上昇値

怪しいヤツだ、と心配する	
(ルカ・リカルド)	20

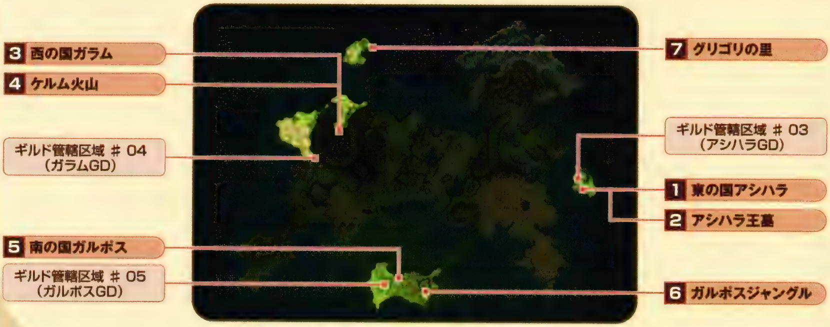
11 船員に話しかけてアシハラへ

港にいる船員に話しかけると、船に乗って自動的にアシハラへ移動する。アシハラへ行ったあとも船でナーオスにもどってこられるので、ナーオスやレグヌムでやり残したことがあっても安心だ。

東の国アシハラへ ▶ P.138

PART 2 東の国アシハラ～グリゴリの里

ワールドガイド



フィールドに登場する敵

	名前		レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
アシハラ近郊		アシハラガニ（P.239）	22	1580	612	19	—	—	ピヨパウダー	30	●封印にしてくる ●飛び道具を使う
		アマードボア（P.240）	24	1790	722	22	—	—	アップルグミ	30	●マヒにしてくる ●毒、石化無効
		ガルーダ（P.246）	21	1490	560	18	—	—	水のカケラ	30	●風の術を使う ●高い位置を飛ぶ
		コパン（P.252）	19	1300	463	15	—	—	ミックスグミ	30	●怒りやすい
		バジリスク（P.263）	20	1390	511	16	—	—	アップルグミ	30	●石化にしてくる ●石化無効
ガラム近郊		エントウルフ（P.243）	29	2470	1038	31	—	—	火のカケラ	30	●動きがすばやい
		キングトータス（P.249）	31	2720	1181	35	水	火	風のカケラ	30	●攻撃範囲が広い ●物理防御が高い
		サンドワーム（P.253）	32	2850	1256	37	—	—	パラライボトル	30	●土の術を使う ●物理防御が高い
		ヒラリス（P.265）	29	2470	1038	31	—	—	パイングミ	30	●光の術を使う ●毒無効

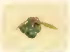
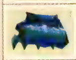
イリアと共にレグヌムを旅立ったルカ。彼は旅の途中でスパーダ、アンジュ、リカルド、エルマーナという仲間たちと出会う。しだいに明らかになる前世の記憶を詳しく知るために、一行は世界各地の前世との関連がありそうな場所を巡る。

進行フローチャート

この先は、街の港から船を利用しての移動が多くなる。次の街へ移動しても、ふたたび船に乗ればもどることができるので、クエストを受注したまま移動してしまった場合は一度もどってクリアしてこよう。ただし、グリゴリの里では自由に移動できない。ここへ向かうときはクエストを完了させておき、入念に準備をすること。

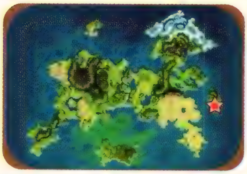
パーティが6人になり、戦術の幅がグッと広がる。優先行動を忘れずにセットして、効率よく戦おう。

1. 東の国アシハラ ▶P.138 街
2. アシハラ王墓 ▶P.140 ダンジョン
3. 西の国ガラム ▶P.144 街
4. ケルム火山 ▶P.146 ダンジョン
5. 南の国ガルポス ▶P.150 街
6. ガルポスジャングル ▶P.152 ダンジョン
7. グリゴリの里 ▶P.158 街

		名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
ガルポス近郊		サイノッサス (P.252)	33	3410	1494	39	—	—	フルーツ	30	●攻撃が高い ●物理防御が高い
		チューパン (P.259)	32	3260	1421	37	—	—	パイングミ	30	●火の術を使う ●怒りやすい
		ビーワーカー (P.265)	33	3120	1339	39	—	—	ポイズンボトル	30	●毒にしてくる ●毒無効
		マンドラゴラ (P.270)	30	2990	1315	33	—	—	ストーンパウダー	30	●火の術を使う ●毒無効
グリゴリ近郊		ウリボア (P.243)	34	3260	1455	42	—	—	パイングミ	70	●怒りやすい
		コーラルクラブ (P.251)	38	4650	2121	51	—	—	ミックスグミ	70	●封印にしてくる ●物理防御が高い
		サンドファング (P.253)	36	4010	1843	46	土	風	ライフボトル	70	●毒にしてくる ●石化無効
		ライガー (P.272)	40	4820	2230	56	—	—	パナシーアボトル	70	●風の術を使う ●動きがすばやい
		ローボア (P.275)	39	4490	2195	54	—	—	レモングミ	70	●光の術を使う ●怒りやすい

EASTERN COUNTRY OF ASHIHARA
東の国アシハラ

推奨レベル 19〜21



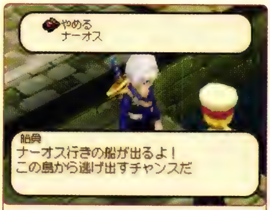
ナーオス大聖堂の図書館で、前世と深いつながりを持つ地に目星をつけた一行。彼らは次の目的地を東の国アシハラへと定めた。怪しげな男と密会するリカルドに不信感を抱きつつも、ルカたちはアシハラ行きの船へと乗り込む。

効果が高いグミを買い込もう

POINT

- +レモングミとパイングミをたくさん買っておく
- +エルマーナの武器は次の目的地で強いものが手に入るため、買わなくてもいい
- +船でナーオスにもどれる

道具屋ではレモングミとパイングミを購入できる。アップルグミやオレンジグミより回復量が多いため、今後の激戦に備えて買い込んでおこう。なお、装備を新調する際は、エルマーナの武器はムリに買わなくてもいい。次の目的地であるアシハラ王墓で、より強いものが手に入るからだ。



港にいる船員に話しかければ、船でナーオスへもどることができる。

ショップデータ

宿屋 12ガルド

武器屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
武器	ディフェンダー	560	防具	シルバーメイル	660
	オートマハイパー	340		シルバーガード	580
	ファルシオン	480		フェザークローク	440
	グラディウス	340		真紅の胴着	620
	ガーランド	520			
	ブロンズアームズ	550			

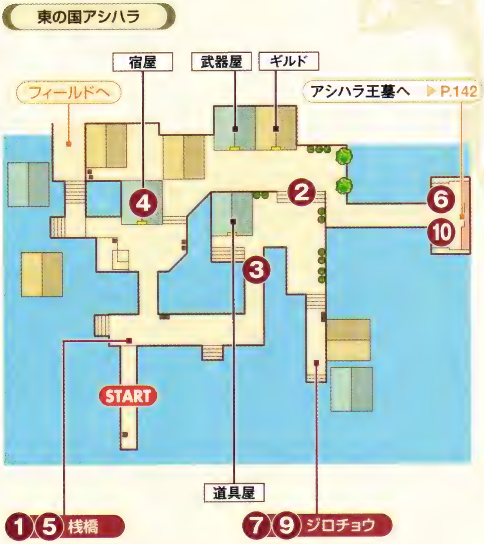
道具屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
道具	アップルグミ	10	食材	穀物／粉類	2
	オレンジグミ	15		魚介類	4
	レモングミ	40		野菜／根菜	4
	パイングミ	70	装飾品	フレアグローブ	1200
	ポイズンボトル	10		アクアグローブ	1120
	パラライボトル	10		アースグローブ	1280
	ストーンボトル	10		ウィンドグローブ	1120
	シールボトル	10		ライトグローブ	1320
	ウィークボトル	10		ダークグローブ	1360
	パナシーアボトル	90			
	ライフボトル	100			
	スペクタクルズ	10			

ギルド

種類	名前	グレード	種類	名前	グレード
道具	ポイズンパウダー	100	優先行動	ライフボトル使え	500
	ポイズンムース	500		待機しろ	1400
	ピヨパウダー	100		パイングミ使え	350
	ピヨムース	500		ボトルで石化治療	250
	GD用脱出ロープ	90		ボトルで毒治療	250
※	テクタイトガード	100000		ボトルでマヒ治療	250
レシピ	レシピ009	150		ボトルで封印治療	250
	レシピ027	150		ボトルで気絶治療	250
	レシピ041	150		違う敵を狙え	500
	レシピ058	150	貴重品	レベル転生石	8000
	レシピ072	150		術技転生石	8000
	レシピ090	150		スタイル転生石	8000
優先行動	HPを小回復しろ	250		ガルド転生石	8000
	味方を蘇生しろ	900		グレード転生石	16000
	アイテムを奪え	700		所持品転生石	8000
	お金を拾え	600		絆転生石	16000
	術を盛大に使え	250		覚醒率転生石	16000
	敵を攻撃しろ	200		優先行動転生石	16000
	物を拾え	400		ライブラリ転生石	30000
	術を使って戦え	500		ギルド転生石	16000
	HPを中回復しろ	500		踏破世界転生石	16000
	状態異常回復優先	1500		所持増加転生石1	8000
	オレンジグミ使え	350		所持増加転生石2	20000
	レモングミ使え	350		所持増加転生石3	50000

※防具



FLOW CHART

1 桟橋を渡る

2 イリアと2人で情報収集を行う

3 イリアと別れてルカ1人になる

4 宿屋でチトセと再会

5 桟橋で仲間と落ち合う

情報収集を終えた仲間たちと合流し、アシハラ王墓へ向かうことに。

6 アシハラ王墓の入口へ

王墓は墓守に守られていて入れない。一行は街周辺で暴れる獣を退治する代わりに、墓に入れてもらうという取引を提案する。すると墓守が、ジロチョウという人物に会いにいけと教えてくれるのだ。

絆の上昇値

スパーダに任せる	
	18

7 ジロチョウの依頼を受ける

ジロチョウと会話後、アマードボアを退治することになる。

8 アマードボアを10体倒す

フィールドに出て、街周辺をうろつくアマードボアを10体倒そう。

9 ジロチョウに成果を報告

ジロチョウに報告をすると、アシハラ王墓に入れるようになる。

絆の上昇値

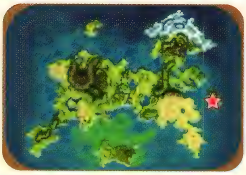
苦笑いする	
	15

10 アシハラ王墓に入る

アシハラ王墓へ ▶P.140

ASHIHARA TOMBS
アシハラ王墓

推奨レベル 21～25



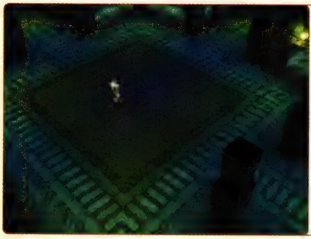
アシハラで情報収集を行っていたルカは、ささいなことからイリアとケンカをしてしまう。落ち込むルカに近づき、アルカへの入信を迫るチトセ。しかしルカは誘いを断り、仲間と共に前世の手がかりがあるというアシハラ王墓へ向かう。

敵のレベルが格段に上がっている

POINT

- +敵が強いときは地道にレベルを上げる
- +状態異常を回復するアイテムを準備しておく
- +物理攻撃のダメージを減らす料理を作っておく

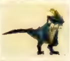
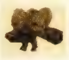
敵のレベルが高いため、初めて訪れたときは苦戦しがち。危なくなった場合はアシハラへもどって回復と補給を行い、地道にレベルを上げつつ進んでいこう。また、敵のなかには封印や毒、マヒ状態になる攻撃をしてくるものがいる。状態異常を回復するアイテムを買いそろえておくといい。



同じ形の部屋で構成されているため、迷いやすい。本書のマップをよく見て進もう。

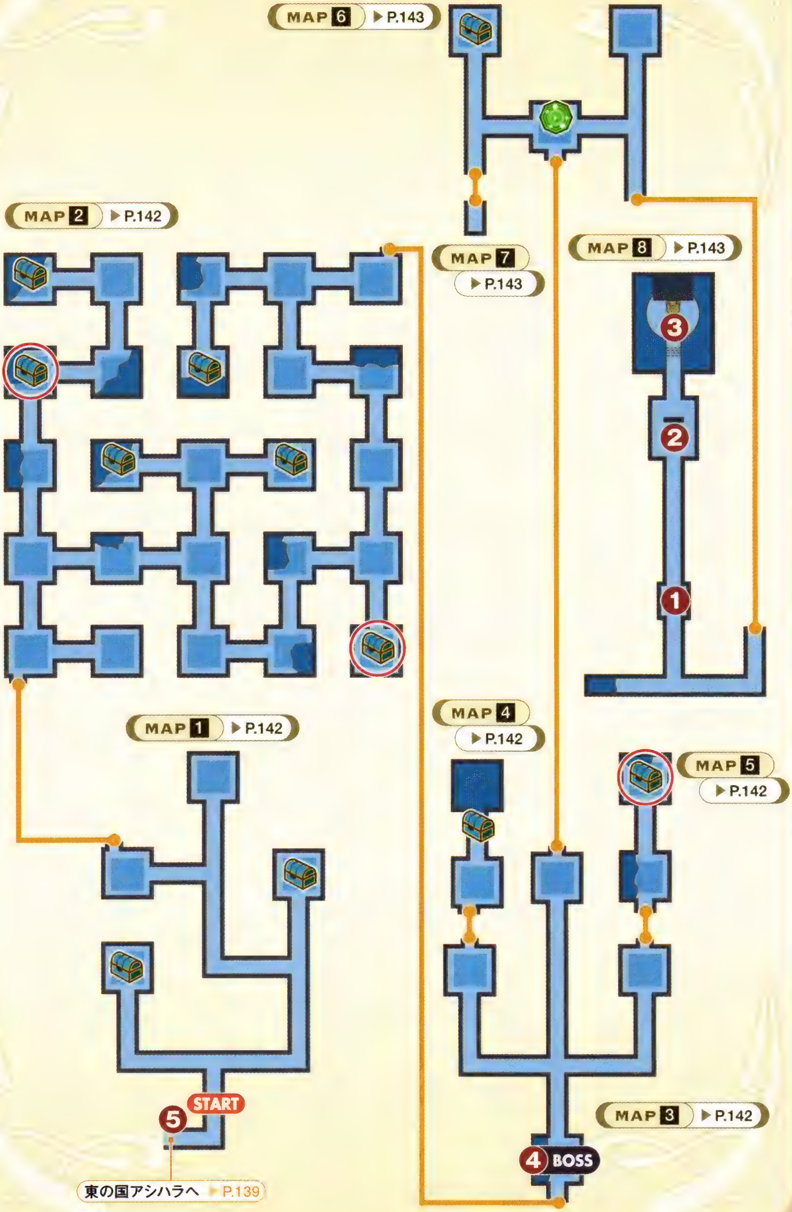
ダメージを与えると分離する敵が登場。最初に出現した数が少なくても油断は禁物だ。

通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	ウオント (P.242)	24	1890	722	22	水	土	パイングミ	50	●封印にしてくる ●怒りやすい
	キャスター (P.248)	25	2000	781	24	土	水	ポイズンボトル	30	●一定ダメージで分離 ●毒、石化無効
	コリュンティス (P.252)	27	2470	1038	31	—	—	ポイズンボトル	30	●動きがすばやい ●攻撃が高い
	サイボア (P.252)	26	2230	905	27	—	—	レモングミ	30	●マヒにしてくる ●怒りやすい
	デザゴイル (P.260)	28	2350	971	29	—	—	ミックスグミ	30	●キャスターが分離すると出現
	ビッグバット (P.265)	26	2120	842	26	—	—	オレンジグミ	60	●毒にしてくる ●動きがすばやい
	マッドゴレム (P.269)	28	2600	1109	33	土	風	アップルグミ	30	●石化無効 ●攻撃が高い

全景図

アシハラ王墓



MAP 6 ▶P.143
MAP 2 ▶P.142
MAP 7 ▶P.143
MAP 8 ▶P.143
MAP 1 ▶P.142
MAP 4 ▶P.142
MAP 5 ▶P.142
MAP 3 ▶P.142
START
BOSS
東の国アシハラへ ▶P.139

FLOW CHART

1 壁画を発見

壁画に描かれた内容をアンジュが解読し、世界を創世した巨人と前世の神々の話が語られる。

2 またもや壁画を見つける

さらに奥へと進むと、別の壁画を発見。それを見たルカはかすかに前世を思い出し、マティウスが魔王の転生者だと確信するのだ。

3 最奥の記憶の場へ

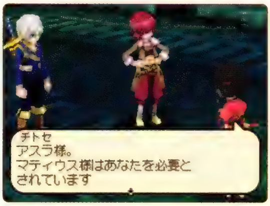
レグヌム鍾乳洞にもあった記憶の場が見つかり、アスラとイナンナの記憶が映し出される。その後は来た道を引き返すのだが、MAP❸でボスが登場する。MAP❻までもどったらセーブしておこう。

4 BOSS チトセ

強敵撃破

ここまで引き返すとチトセが現れ、戦うことになる。チトセは物理攻撃を主体に攻撃してくるため、事前に物理攻撃のダメージを軽減する肉のソテーなどを食べ、さらにスタイルをガーディアンにしておこう。

チトセを倒したあとはダンジョンを出るだけだが、この戦いで消耗しているなら、一度セーブポイントにもどって回復しておくといい。



チトセ			▶ P.258
		レベル	31
		HP	8000
		EXP	3000
		ガルド	1800
得意属性	風 闇	弱点属性	土 光

ITEM LIST

ア	トリート	▶ P.277
イ	ストーンガード	▶ P.305
ウ	レシピ038	▶ P.281
エ	300ガルド	—
オ	クリスタルグラブ	▶ P.299
カ	水の石	▶ P.279
キ	レシピ069	▶ P.282
ク	300ガルド	—
ケ	ミックスグミ	▶ P.277
コ	レシピ087	▶ P.282
サ	スペシフィック	▶ P.277

5 次の目的地が決定

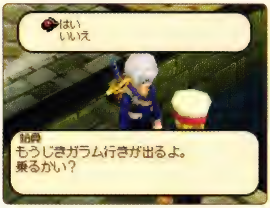
アシハラ王墓を脱出すれば、ひとまずこの街での目的は達成。一行は次の手がかりを求めて、船で西の国ガラムをめざすことになるのだ。なお、目的地が決まったあと、エルマーナとルカの絆に関係する選択肢が発生する。

■絆の上昇値

励ます	
	14

6 船員に話しかけてガラムへ

桟橋で船員に話しかけて「はい」を選択すると、ガラムへ自動的に移動する。ガラムに着いても、そこにいる船員に話しかければいつでもアシハラへもどることが可能だ。



西の国ガラムへ ▶P.144

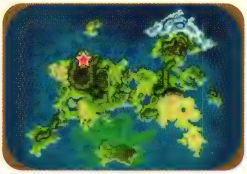
強敵撃破 ヒット数の多い攻撃で動きを止めながら戦う

チトセは移動速度がかなり速く、なかなかとらえられない。ヒット数の多い術や技で長時間仰け反らせて足止めし、そこを味方に追撃させよう。また、チトセはHpがある程度減ると、秘奥義のモータル・シャドウを繰り出すようになる。この攻撃はガードに関係なく受けてしまうので、Hpは高めに保っておくこと。特にチトセが怒り状態のときは使用ひん度が増すため、敵が怒ったらすぐに回復しておくことが望ましい。

チトセを浮かせてしまえば怒ることはない。空中コンボを狙うのが得策だ。

WESTERN COUNTRY OF GARAM
西の国ガラム

推奨レベル 25～26



アシハラ王墓で真の敵、魔王の存在を知ったルカ。そこにチトセが現れ、イリアの前世であるイナンナがアスラを裏切ったという驚愕の事実を語る。しかし、イリアを守ると決意したルカに迷いはなかった。一行は次の目的地ガラムをめざす。

次の目的地の敵に対処しやすい準備を

POINT

- ＋武器カスタムで水属性系の特殊効果をつけておく
- ＋次の目的地でスパーダ用の「水属性＋」がついた武器が手に入るため、スパーダの武器は買わなくてもいい
- ＋フレアグローブを購入する

次に訪れるケルム火山には、水属性に弱い敵が出現する。主力メンバーの武器をカスタムして水属性系を付加し、効果的なダメージを与えられるようにしておこう。また、火属性の攻撃をしてくる敵も多いので、道具屋で火属性のダメージを軽減するフレアグローブを買っておくといい。

水属性系を付加する素材がない場合、ケルム火山の敵から入手しよう。

ショップデータ

宿屋 22ガルド

武器屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
武器	グレートソード	1030	防具	シルバープレート	1000
武器	スタンダードマグ	800	防具	バトルガード	860
武器	ルーンレイピア	1090	防具	マジッククローク	660
武器	スティレット	800	防具	刺繍胴着	1060
武器	アサルトライフル	1040			
武器	アイアンアームズ	1060			

道具屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
道具	アップルグミ	10	食材	穀物／粉類	2
道具	オレンジグミ	15	食材	肉類	8
道具	レモングミ	40	食材	魚介類	4
道具	パイングミ	70	食材	卵／乳製品	3
道具	ポイズンボトル	10	食材	パン／麺類	2
道具	パラライボトル	10	食材	調味料	8
道具	ストーンボトル	10	装飾品	フレアグローブ	1200
道具	シールボトル	10	装飾品	アクアグローブ	1120
道具	ウィークボトル	10	装飾品	アースグローブ	1280
道具	パナシーアボトル	90	装飾品	ウィンドグローブ	1120
道具	ライフボトル	100	装飾品	ライトグローブ	1320
道具	スペクタクルズ	10	装飾品	ダークグローブ	1360

ギルド

種類	名前	グレード	種類	名前	グレード
道具	ポイズンパウダー	100	優先行動	ボトルで石化治療	250
道具	ポイズンムース	500	優先行動	ボトルで毒治療	250
道具	ピヨパウダー	100	優先行動	ボトルでマヒ治療	250
道具	ピヨムース	500	優先行動	ボトルで封印治療	250
道具	GD用脱出ロープ	90	優先行動	ボトルで気絶治療	250
※	プリズムメイル	100000	優先行動	ボトルで状態回復	1050
レシピ	レシピ011	200	優先行動	薬で全員HP回復	550
レシピ	レシピ029	200	優先行動	薬で全員TP回復	550
レシピ	レシピ043	200	優先行動	違う敵を狙え	500
レシピ	レシピ074	200	貴重品	レベル転生石	8000
レシピ	レシピ096	200	貴重品	術技転生石	8000
優先行動	攻撃に専念しろ	500	貴重品	スタイル転生石	8000
優先行動	味方を蘇生しろ	900	貴重品	ガルド転生石	8000
優先行動	お金を拾え	600	貴重品	グレード転生石	16000
優先行動	物を拾え	400	貴重品	所持品転生石	8000
優先行動	回避行動を優先	850	貴重品	絆転生石	16000
優先行動	術を使って戦え	500	貴重品	覚醒率転生石	16000
優先行動	HPを中回復しろ	500	貴重品	優先行動転生石	16000
優先行動	状態異常回復優先	1500	貴重品	ライブラリ転生石	30000
優先行動	オレンジグミ使え	350	貴重品	ギルド転生石	16000
優先行動	レモングミ使え	350	貴重品	踏破世界転生石	16000
優先行動	ライフボトル使え	500	貴重品	所持増加転生石1	8000
優先行動	後衛を攻撃しろ	1400	貴重品	所持増加転生石2	20000
優先行動	パイングミ使え	350	貴重品	所持増加転生石3	50000
優先行動	ミックスグミ使え	350			

※防具

FLOW CHART

① 街の中心に行く

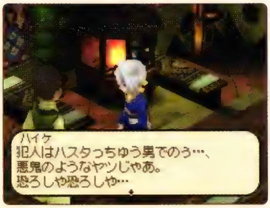
街が騒然としているのを感じとった一行は、何が起きているのかを気にかけつつも、ひとまずケルム火山の入口へ向かうことに。

② ケルム火山の入口に近づく

門番がいて中には入れない。どうやら火山にハスタがいるらしい。街の人々から情報を集めてこよう。

③ 街の人から情報を得る

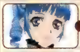
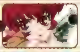
ハスタについての情報は、左のマップに示した5人から聞ける。このうち3人に話しかければOKだが、ひととおり話を聞いてみるといい。



④ 再度火山に行こうとすると……

ハスタの情報を得てからケルム火山の入口に行こうとすると、門番にハスタ討伐を願い出ることに。その際ルカ、イリア、アンジュの絆に関する選択肢が発生する。

絆の上昇値

同意しない		
		15
		20
		15

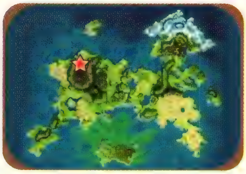
⑤ ケルム火山に入る

ルカたちの提案が門番に受け入れられ、ケルム火山へ移動する。

ケルム火山へ ▶P.146

KELM VOLCANO
ケルム火山

推奨レベル　26～30



鍛冶の神バルカンを奉じる西の国ガラム。聖地とされるケルム火山へ向かった一行は門番に引き止められるが、殺人者ハスタの退治を請け負うことで、中に入ることを許される。そんななか、スパーダはこの地に因縁めいたものを感じていた。

弱点を突いて効率よく敵を倒そう

POINT

- 水属性の術・技が使えるイリアが戦闘で活躍する
- 主力メンバーには、武器カスタムで水属性系をつけた武器を装備させる
- 宝箱から「水属性＋」がついたスパーダの武器を入手

水属性が弱点の敵が多いため、水属性の術・技を使えるイリアを戦闘に参加させるとラクに進めるはずだ。また、MAP2の宝箱からは「水属性＋」の特殊効果がついたスパーダの武器が手に入る。少し遠回りをすることになるが、スパーダを戦闘メンバーにしているなら必ず入手しておくこと。

このダンジョンでは多くのレシピを入手できる。忘れずに取っておこう。

通常モンスターデータ

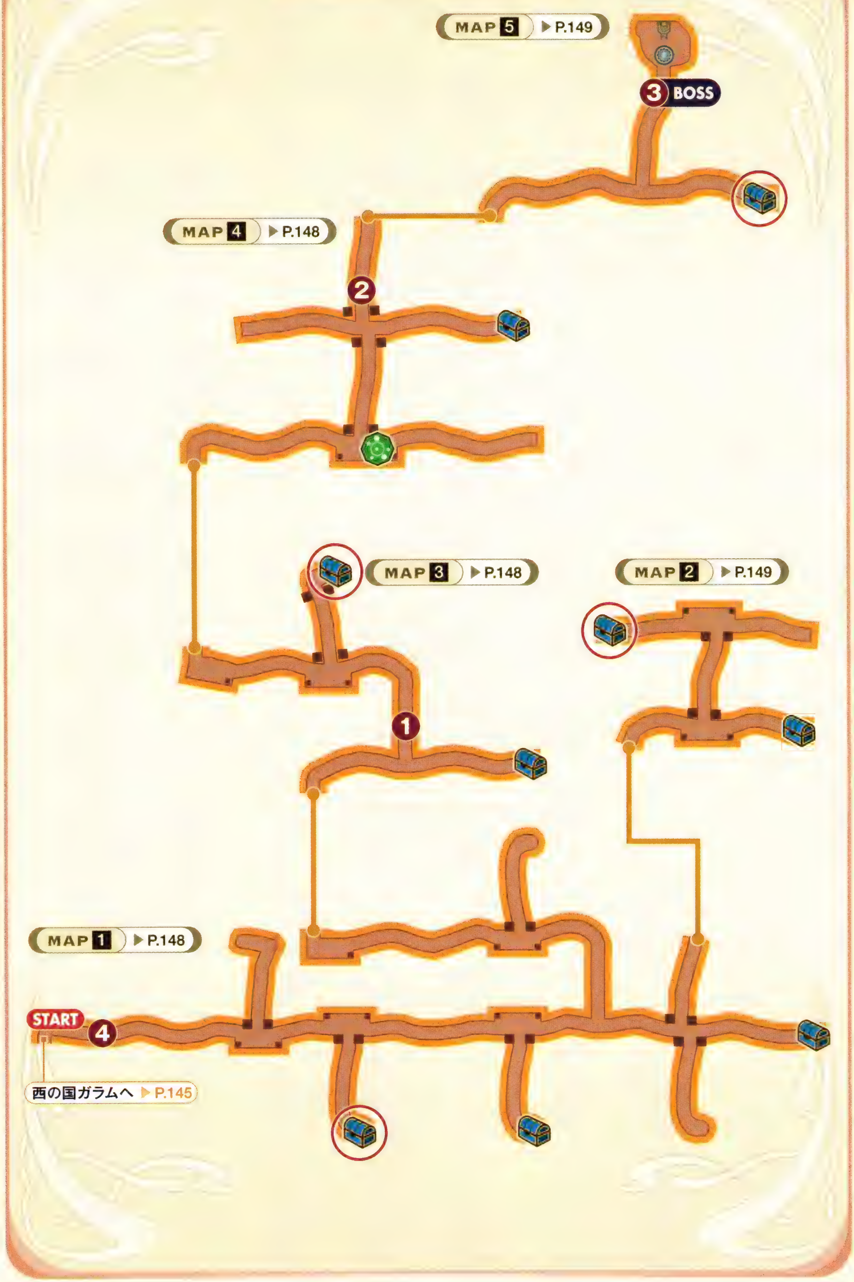
	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	サラマンダー (P.253)	33	2990	1362	39	火	水	水のカケラ	30	毒にしてくる 石化無効
	ステレオティス (P.255)	34	3260	1412	42	火	闇	火のカケラ	30	とても怒りやすい 攻撃が高い
	ファイア・ソウル (P.266)	33	3120	1333	39	火	水	パラライパウダー	30	火の術を使う 毒、マヒ、石化無効
	フレイムバット (P.267)	32	2850	1256	37	–	–	風のカケラ	30	飛び道具を使う 動きがすばやい

TOPICS 最深部でルカが一時的に離脱する

ケルム火山では最深部でハスタを倒したあとに、ルカがパーティから一時的に離脱する。そのため、ルカをメインの戦闘メンバーにしていた場合は、主力を1人欠いた状態で出口まで移動することになるのだ。ケルム火山へ入る前に、ほかの仲間の武器や防具もしっかりと用意しておき、ルカが離脱したあとも問題なく戦えるようにしておこう。なお、今後も仲間が一時的にパーティを離脱することがある。

ルカの代わりに戦う仲間には、防具だけでも最新のものを装備させたい。

全景図
ケルム火山



MAP 5 ▶P.149
3 BOSS
MAP 4 ▶P.148
2
MAP 3 ▶P.148
MAP 2 ▶P.149
1
MAP 1 ▶P.148
START
4
西の国ガラムへ ▶P.145

FLOW CHART

1 異常な暑さに四苦八苦

あまりの暑さにだれるルカやエルマーナ。一方スパーダは、前世について何かを思い出したようだ。

絆の上昇値

エルマーナを励ます	
	11

2 スパーダとハスタの因縁

火山を進むにつれて、スパーダは前世の記憶を鮮明に思い出す。この先ではハスタと戦うので、セーブポイントでセーブしておこう。

絆の上昇値

何か思い出したのかと聞く	
	14

3 BOSS ハスタA、ファイア・ソウル×2

強敵撃破

記憶の場でハスタの前世が魔槍ゲイボルグであることが判明し、そのまま戦闘になる。この敵には遠距離から術・技で攻撃するのが有効なので、イリアやアンジュを参戦させておくといい。戦闘後は、ハスタのだまし討ちによってルカが深手を負い、パーティを離脱してしまう。

ハスタA			▶P.263
	レベル	35	
	HP	20000	
	EXP	5000	
	ガルド	2160	
得意属性	土 闇	弱点属性	風 光

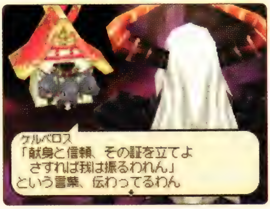
ファイア・ソウル			▶P.266
	レベル	33	
	HP	3120	
	EXP	1333	
	ガルド	39	
得意属性	火	弱点属性	水

ITEM LIST

ア	レシピ006	P.281
イ	火の結晶	P.279
ウ	500ガルド	—
エ	チンクエディア	P.292
オ	レシピ024	P.281
カ	火の石	P.279
キ	レシピ040	P.281
ク	ミックスグミ	P.277
ケ	レシピ055	P.282

4 ケルム火山を出てガラムへ

ケルム火山を出ると、自動的に宿屋の個室に移動する。このとき意識不明のルカは、夢のなかで前世の記憶から創世力の使い方を思い出すのだ。その後、ルカが目覚めてパーティに復帰する。



5 港へ向かう

ルカの意識が回復し、一行は記憶の場を巡る旅を再開する。次の目的地である南の国ガルポスへ向かう船に乗るため、港へ向かおう。

6 船員に話しかけてガルポスへ

船員に話しかけて「はい」を選ぶと、自動的にガルポスへ移動する。

南の国ガルポスへ ▶ P.150

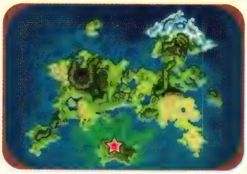
強敵撃破 ファイア・ソウルからかたづけろ!

まずは一緒に出現する2体のファイア・ソウルから倒していこう。パラメータは通常の敵と同じなので、集中して攻撃すればそれほど時間はかからない。ファイア・ソウルを倒したら、残ったハスタに攻撃開始だ。ハスタは攻撃が高く、石化や毒状態にする攻撃も行う強敵。しかし、移動速度が遅いという弱点がある。遠距離から攻撃し、相手が近づいてきたら離れることを繰り返せば、一方的にダメージを与えられるのだ。

スパーダやアンジュの術ならハスタの弱点もつけるため、一石二鳥といえる。

SOUTHERN COUNTRY OF GALPOS
南の国ガルポス

推奨レベル 29～30



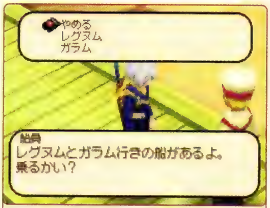
ハスタの手にかかり、意識不明におちいったルカ。彼は夢の中で、前世の自分が創世力を守護するケルベロスから、創世力の使い方を教わっていたことを思い出す。目覚めたルカはさらなる記憶を求めて、仲間と共にガルポスを訪れた。

パーティの装備を調えて1ランク上の食材を購入

POINT

+主力メンバーの装備を新調しておく
+エルマーナの武器は次の目的地で強いものが手に入るため、買わなくてもいい
+高級食材と高級調味料を購入しておく

次に訪れるダンジョンは広く、戦闘する機会が多い。苦戦せずに乗り切れるよう、主力メンバーの装備は必ず新調しておこう。また、優れた効果を持つ料理を作るために、高級食材と高級調味料も買っておきたい。回復アイテムは次のダンジョンでも買えるため、ムリに買わなくてもOKだ。



船でレグヌムかガラムへ行ける。ほかの食材が必要なときはもどろう。

ショップデータ

宿屋 36ガルド

武器屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
武器	ルーンブレード	2000	防具	バトルスーツ	1720
武器	オートマグ	1450	防具	ナイツガード	1220
武器	デュエルブレード	2000	防具	シルバークローク	1120
武器	ダーク	1450	防具	黒帯の胴着	1720
武器	マスターライフル	2000			
武器	ニードルアームズ	2040			

道具屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
道具	アップルグミ	10	食材	穀物／粉類	2
道具	オレンジグミ	15	食材	魚介類	4
道具	レモングミ	40	食材	野菜／根菜	4
道具	パイングミ	70	食材	調味料	8
道具	ポイズンボトル	10	食材	高級食材	40
道具	パラライボトル	10	食材	高級調味料	80
道具	ストーンボトル	10	食材	フルーツ	20
道具	シールボトル	10	装飾品	フレアグローブ	1200
道具	ウィークボトル	10	装飾品	アクアグローブ	1120
道具	パナシーアボトル	90	装飾品	アースグローブ	1280
道具	ライフボトル	100	装飾品	ウィンドグローブ	1120
道具	スペクタクルズ	10	装飾品	ライトグローブ	1320
			装飾品	ダークグローブ	1360

ギルド

種類	名前	グレード	種類	名前	グレード
道具	ポイズンパウダー	100	優先行動	さらに物を拾え	1600
道具	ポイズンムース	500	優先行動	パイングミ使え	350
道具	ピヨパウダー	100	優先行動	ミックスグミ使え	350
道具	ピヨムース	500	優先行動	ミラクルグミ使え	500
道具	GD用脱出ロープ	90	優先行動	ボトルで石化治療	250
※	ジュエルクローク	100000	優先行動	ボトルで毒治療	250
レシピ	レシピ013	250	優先行動	ボトルでマヒ治療	250
レシピ	レシピ031	250	優先行動	ボトルで封印治療	250
レシピ	レシピ045	250	優先行動	ボトルで気絶治療	250
レシピ	レシピ060	250	優先行動	ボトルで状態回復	1050
レシピ	レシピ076	250	優先行動	薬で全員HP回復	550
レシピ	レシピ097	250	優先行動	薬で全員TP回復	550
優先行動	攻撃に専念しろ	500	貴重品	レベル転生石	8000
優先行動	味方を蘇生しろ	900	貴重品	術技転生石	8000
優先行動	お金を拾え	600	貴重品	スタイル転生石	8000
優先行動	物を拾え	400	貴重品	ガルド転生石	8000
優先行動	術を使って戦え	500	貴重品	グレード転生石	16000
優先行動	弱い術を使え	550	貴重品	所持品転生石	8000
優先行動	HPを中回復しろ	500	貴重品	絆転生石	16000
優先行動	HPを大回復しろ	1200	貴重品	覚醒率転生石	16000
優先行動	状態異常回復優先	1500	貴重品	優先行動転生石	16000
優先行動	オレンジグミ使え	350	貴重品	ライブラリ転生石	30000
優先行動	レモングミ使え	350	貴重品	ギルド転生石	16000
優先行動	ライフボトル使え	500	貴重品	踏破世界転生石	16000
優先行動	回復アイテム使え	2400	貴重品	所持増加転生石1	8000
優先行動	空中コンボ全開で	700	貴重品	所持増加転生石2	20000
優先行動	さらにお金を拾え	2100	貴重品	所持増加転生石3	50000

※防具

南の国ガルポス

※ フローチャート❸終了までは出られない。

フィールド

FLOW CHART

❶ ガルポスに到着

リカルドがガルポスについての情報を仲間たちに教えてくれる。その後、ルカとリカルドの絆にかかわる選択肢が発生。

絆の上昇値

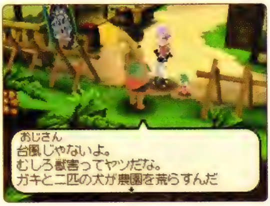
同意する		
		20

❷ 道具屋の前に行くと……

フルーツの香りを嗅いだエルマーナが、一時的にパーティから抜ける。

❸ ギルドの前に行く

農園が荒らされたことを聞いたエルマーナがパーティに復帰する。



❹ ガルポスジャングルに向かう

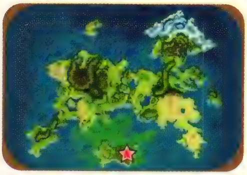
街から出られるようになる。街の東にあるジャングルに向かおう。

ガルポスジャングルへ ▶P.152

GALPOS JUNGLE
ガルポスジャングル

南の国ガルポスにやってきた一行。その暑さに耐えかねて果物をもらおうとするエルマーナだったが、農園は2匹の犬を連れた少年に荒らされていた。その少年がシアンではないかと考えたルカたちは、彼が住むジャングルへ足を踏み入れる。

推奨レベル　30〜32



現在地を確認して広大なジャングルを進もう

POINT

- ＋ポゥじいさんから回復アイテムを購入できるので、惜しまずに使っていい
- ＋ボス戦に備えて、物理攻撃のダメージを軽減する料理を作っておく

ジャングルの内部はかなり広く、似たような景色が続くので道に迷いやすい。本書のマップをつねに見て、現在地を確認しながら進んでいこう。また、ダンジョンの途中で出会うポゥじいさんは、道具と装飾品を売ってくれる。回復アイテムはここで補充できるので、戦闘では惜しまずに使ってOKだ。

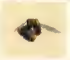
木が生い茂っていて視界が悪く、敵シンボルをよけにくい。Hpはつねに万全にしておこう。

ショップデータ

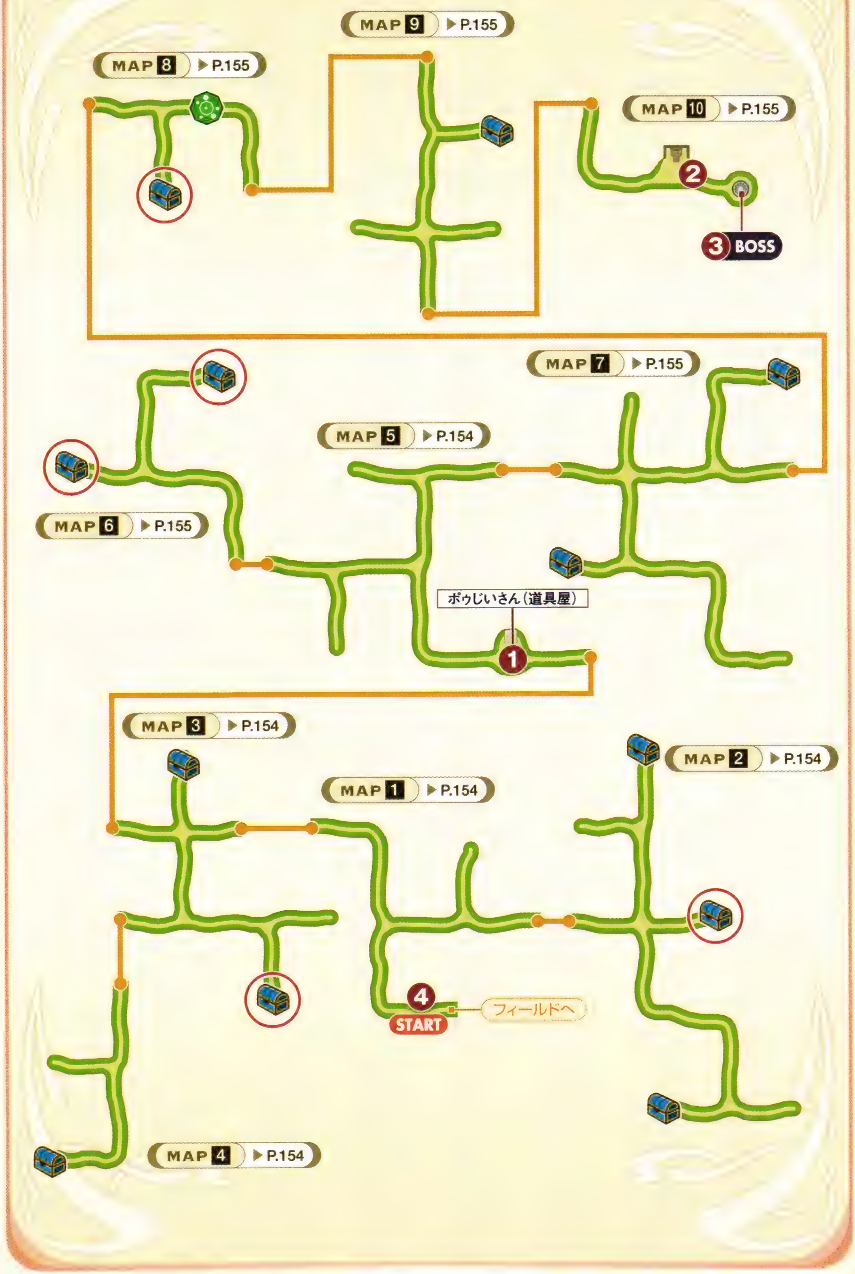
ポゥじいさん（道具屋）

種類	名前	値段	種類	名前	値段
道具	アップルグミ	10	道具	シールボトル	10
道具	オレンジグミ	15	道具	ウィークボトル	10
道具	レモングミ	40	道具	ライフボトル	100
道具	パイングミ	70	道具	スペクタクルズ	10
道具	ポイズンボトル	10	装飾品	パラライチェック	720
道具	パラライボトル	10	装飾品	ピヨチェック	600

通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	オタグリ (P.244)	32	2850	1256	37	—	—	パナシーアボトル	30	特になし
	ガルポオオトカゲ (P.246)	35	4320	1937	44	—	—	ポイズンパウダー	30	●とても怒りやすい ●攻撃が高い
	シャーント (P.254)	34	3850	1753	42	水	土	オレンジグミ	30	●封印にしてくる ●攻撃が高い
	ソブルテン (P.257)	34	3700	1664	42	—	—	水のカケラ	30	●毒にしてくる ●毒無効
	デスビー (P.261)	31	3260	1406	35	—	—	パナシーアボトル	30	●毒にしてくる ●毒無効
	トレント (P.262)	36	4490	2176	46	土 水	火 風	パイングミ	30	●土の術を使う ●毒無効
	ラフレシアン (P.274)	33	3550	1578	39	—	—	土のカケラ	30	●光の術を使う ●毒無効

全景図
ガルポスジャングル



FLOW CHART

① ポゥじいさんに会う

ジャングルで暮らしているポゥじいさんと遭遇し、彼からジャングルの奥地の話と、シアンの過去を教えてもらえる。また、道具と装飾品を売ってもらえるので、回復アイテムを補充しておこう。

② 記憶の場を発見

ジャングルの最奥には記憶の場があり、それを見たアンジュがこの地とヴリトラの関係を説明する。

③ BOSS シアンB、ケルB、ベロB

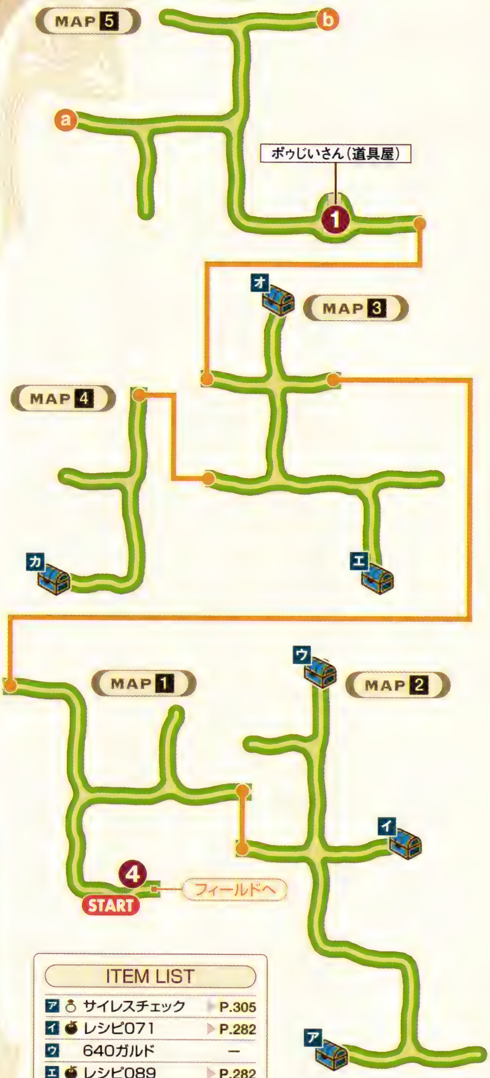
強敵撃破

記憶の場に近づくとシアンが現れ、会話のあとに戦うことになる。今回もケルとベロが同時に出現し、3体から集中攻撃を受けるとかなりのダメージを受けてしまう。全員のスタイルをガーディアンにしてHpと防御を高め、物理攻撃のダメージを軽減する料理を食べておこう。

シアンB			▶P.253
		レベル	40
		HP	15000
		EXP	4000
		ガルド	2520
得意属性	―	弱点属性	―

ケルB			▶P.251
		レベル	38
		HP	7500
		EXP	2500
		ガルド	240
得意属性	火 風 闇	弱点属性	土 水 光

ベロB			▶P.269
		レベル	38
		HP	7500
		EXP	2500
		ガルド	240
得意属性	土 水 光	弱点属性	火 風 闇

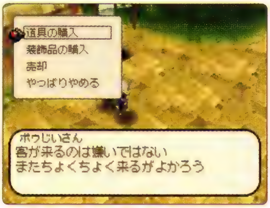


ITEM LIST

ア	サイレスチェック	▶P.305
イ	レシピ071	▶P.282
ウ	640ガルド	―
エ	レシピ089	▶P.282
オ	ミスリルアームズ	▶P.299
カ	ライフボトル	▶P.277
キ	レシピ008	▶P.281
ク	レシピ026	▶P.281
ケ	アンジェリカ	▶P.278
コ	600ガルド	―
サ	レシピ042	▶P.281
シ	土の石	▶P.279

4 フィールドへ出る

シアンを撃退したあとは、来た道を引き返してフィールドへ出ることに。帰り道でも敵は出現するので、道中のセーブポイントで回復とセーブをすませておこう。また、これまでの戦いで回復アイテムが減っているなら、ポゥじいさんのところに立ち寄って補充しておくといい。



次ページへ

強敵撃破 ケルとベロを各個撃破してからシアンを狙え！

シアンは今回もケルとベロを引き連れている。以前戦ったときと同じように、まずはHpが低いケルとベロを集中攻撃して、敵の数を減らすことに専念しよう。ケルとベロそれぞれの弱点をつける術・技が使えるなら、積極的に使って大ダメージを与えていくといい。

また、1体を集中攻撃しているときにほかの敵に挟撃されると、仰け反って動きを止められてしまうことが多い。攻撃中にほかの敵が近づいてきたら、真空破斬や守護方陣といった周囲を攻撃できる技でまとめて迎撃するか、ガードに切り替えるのが得策だ。

敵の攻撃手段は前回とほぼ同じ。シアンの急降下攻撃はガードで防ごう。

シアンはHpが減ると秘奥義を使う。倒せそうなときでも回復を怠らずに。

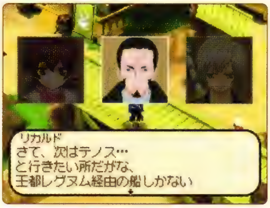
FLOW CHART

5 南の国ガルポスに行く

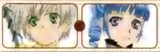
シアンを倒したら、ガルポスジャングルでの目的は果たしたことになる。次の目的地へ向かうためにも、一度ガルポスまでもどろう。

6 港へ向かう

ガルポスにもどったら、今度は北の国テノスをめざすことになる。しかし、テノスへ行くには船でレグヌムを経由するしかなく、一度レグヌムへもどることに。



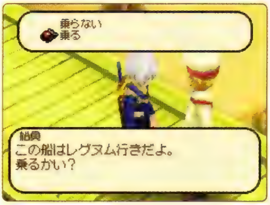
絆の上昇値

質問する	
	17

7 船員に話しかけてレグヌムへ

桟橋にいる船員に話しかけて「乗る」を選ぶと、船に乗ってレグヌムへ移動する。以降はしばらくガルポスにもどれないうえ、あらたな装備品を買う機会もなくボスと戦うことになる。主力メンバーの装備品をまだ購入していない場合は、ここで必ず買いそろえておこう。

また、ガルポスのギルドもしばらく利用できなくなる。この街でクエストを受注しているなら、先にクリアしてから船に乗ること。



フィールド

南の国ガルポス

王都レグヌム

8 フィールドへ出ようとする

フィールドに出ようとすると、王都兵に止められて港へもどることになる。ここまで進むと道具屋が利用できなくなるので、回復アイテムや食材を購入したい場合は、王都兵に止められる前に買っておこう。

9 港にもどるとグリゴリの里へ

港にもどるとマティウスが現れ、一行はグリゴリの里に強制連行されることに。その際、パーティからリカルドが離脱するのだ。ちなみに、港にもどるまではギルドや武器屋を利用できる。今後のボス戦に備えて武器屋で武器カスタムを行ったり、ギルドで優先行動やレシピを入手するなどしておくといい。

グリゴリの里へ ▶P.158

TOPICS 以降の連戦に備えて準備を万全に

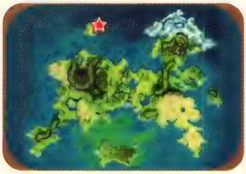
次に訪れるグリゴリの里にはショップがなく、アイテムの補充や武器カスタムが行えないまま、2体のボスと連戦することになる。そのため、グリゴリの里へ自動的に移動してしまう前に、アイテムの購入と武器カスタムをすませておこう。ボスは2体とも弱点が火属性なので、武器カスタムでは戦闘メンバーの武器に火属性系の特殊効果をつけておくといい。なお、回復アイテムのスペシフィック、トリート、ライフボトルは、ボス戦までに宝箱から2個ずつ入手できるため、最大所持数まで購入しなくてもかまわない。

火属性系がつく素材は、ガルポス近郊に出現するチューパンから盗もう。

食材はショップ以外でなかなか手に入らないので、忘れずに買っておくこと。

HOMETOWN OF THE GRIGORIS
グリゴリの里

推奨レベル　32〜33



テノス行きの船に乗るため、レグヌムに帰ってきた一行。しかし、ガードルと結託していたリカルドに裏切られ、アルカ教に捕まってしまう。船で連行されるルカたちの行き先は、グリゴリの一族が暮らす離れ小島だった。

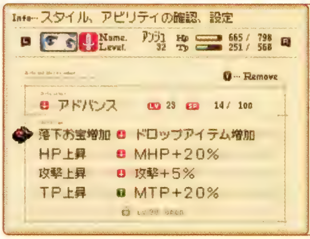
回復アイテムはフィールドの敵を倒して補充する

POINT

- ＋周辺のフィールドに出現する敵は、回復アイテムを高確率でドロップする
- ＋今後のボス戦に備えてフィールドで敵と戦い、回復アイテムを集めておく
- ＋アイテムを集める際に消耗したHpやTpは、街の中にあるセーブポイントで回復する

グリゴリの里には武器屋や道具屋などのショップがなく、回復アイテムの補充などはできない。しかし、周辺のフィールドに出現する敵が70%という高確率でライフボトルやパイングミ、ミックスグミなどを落としてくれるのだ。この先はボスとの2連戦が控えているので、手持ちの回復アイテムが少ない場合は、敵を倒して集めておこう。ちなみに、この街には宿屋もないが、セーブポイントがあるためアイテム集めの際にHpとTpが減っても問題はない。

この先のボスとの連戦に備え、ライフボトルは最大所持数まで入手しておきたい。



「落下お宝増加」のアビリティを設定すれば、効率よくアイテムを集められる。

TOPICS 敵から強力な武器を盗め！

グリゴリの里の周辺に出現するライガーからは、スパーダの武器シデンが盗める。この武器は攻撃力が85と高く、さらに「風属性＋」の特殊効果までついている。次に訪れる街マムートで販売されているオサフネよりも攻撃力が高いため、この段階で入手すればスパーダの強化だけではなく、ガルドの節約にもつながるのだ。ただし、盗める確率は2%と非常に低い。根気よくローバーアイテムを繰り返そう。

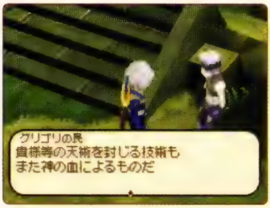
手に入れるのはかなり大変だが、それに見合った攻撃力を誇る武器だ。

スパーダを戦闘メンバーにしていないなら、売却してガルドを稼ぐといい。

FLOW CHART

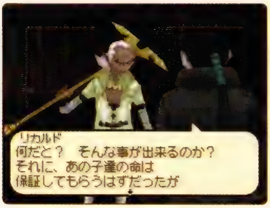
❶ グリゴリ族に話しかける

リカルドと別れたルカたちは、とりあえずグリゴリ族と話してみることに。会話する必要がある人物は左のマップに示したとおりだ。



❷ リカルドとガードルの論争

ルカたちがグリゴリ族から情報を入手しているころ、リカルドは彼らの処遇についてガードルと話していた。後遺症が残る可能性が高い手術で、ルカたちから前世の記憶を抜き出そうとするガードル。その言葉を聞いたリカルドは、反対してガードルと言い争いになる。



❸ リカルドに話しかける

セーブポイントの付近にリカルドが出現し、話しかけると自動で軍艦へ移動する。これ以降はボスとの連戦になるため、話しかける前にセーブをしておくこと。

次ページへ

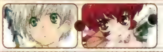
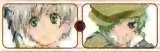
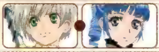
FLOW CHART

④ 仲間に1回ずつ話しかける

軍艦に移動すると、最初はルカ1人で行動することになる。甲板にはリカルドを含めたパーティメンバーが立っていて、コーダ以外に話しかけると先に進めるのだ。また、このとき話しかけたメンバーとルカとの絆に関する選択肢が発生する。絆を一気に上げるチャンスなので、下記の選択肢を確実に選ぼう。

なお、このあとはボスとの戦いが起こる。宝箱から武器と回復アイテムを忘れずに入手しておくこと。

絆の上昇値

選択肢	キャラクター	上昇値
疑問を口にする		20
言いよどむ		17
ない、と答える		20
たじろぐ		20
落ち込む		18

ITEM LIST

	アイテム	ページ
ア	デッキブラシ	P.288
イ	ミラクルグミ	P.277
ウ	トリート	P.277
エ	トリート	P.277
オ	スペシフィック	P.277
カ	スペシフィック	P.277
キ	ライフボトル	P.277
ク	ライフボトル	P.277

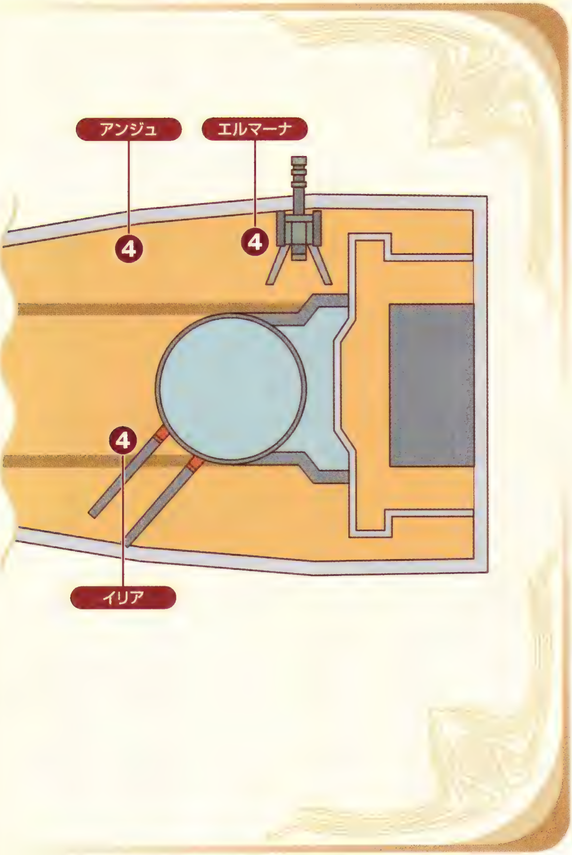
強敵撃破 ① ガードルは遠距離から術・技で攻めるのが得策

ガードルの攻撃はどれも強力で、連続で受けるとすぐに倒されてしまうほどだ。幸い移動速度が遅く、攻撃自体の速度もそれほど速くないため、離れていればよけやすい。ここは敵に近づかないように基本行動を後方戦闘などに設定し、遠距離から術・技で攻撃していこう。その際、火や光属性の術・技で弱点を攻めていくのがもっとも効果的だ。

なお、ガードルのHpをある程度減らすと、秘奥義のエヒト・シュワルツを繰り出してくる。いつ使われてもいいように、Hpはこまめに回復しておくこと。

怒り状態だと秘奥義を使いやすい。怒らせない優先行動をセットしよう。

回復はできるだけ術で行い、次のボス戦に備えてアイテムを温存する。



5 リカルドに話しかける

仲間と1人ずつ話したあと、再度リカルドに話しかけるとメンバーが合流して、リカルドも復帰するのだ。

6 BOSS ガードルB、ギガンテスZとの連戦

強敵撃破 1 2

パーティ合流後にコーダに話しかけると、ボスとの2連戦が発生。事前に全員のスタイルをガーディアンにし、回復の術を使えるメンバーを参加させておこう。ボスとの連戦を勝ち抜くことができれば、自動で次の目的地マムートに移動する。

ガードルB		▶P.246	
		レベル	43
		HP	23000
		EXP	6500
		ガルド	2700
得意属性	土 闇	弱点属性	火 光

ギガンテスZ		▶P.247	
		レベル	45
		HP	30000
		EXP	6000
		ガルド	2700
得意属性	—	弱点属性	土 水 火

商業都市マムートへ ▶P.164

強敵撃破 2 ギガンテスZは背後をとって戦う

ギガンテスZは以前戦ったギガンテスよりも格段に強くなっており、しかも飛行までする。ルカの鳳凰天駆やイリアのスプレッド、アンジュのレイなど、空中の敵にも当てやすい術・技で攻めていこう。

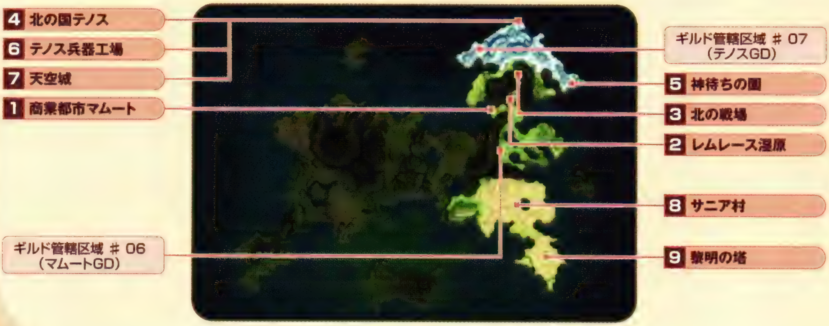
相手の攻撃で注意すべきは、宙返りしたあとに前方広範囲を爆撃するもの。当たるとかなりのダメージを受けるため、相手が回転し終えたらすぐに前ステップを連発し、背後に回り込む方法で回避しよう。ほかにも前方を攻撃する動作が多いので、前ステップを駆使して相手の正面に立たないように立ち回るといい。

広範囲爆撃から逃れられそうもないときは、すぐにガードしてしのぐ。

まれにHpを回復してくる。できるだけコンボをつないで回復させないように。

PART 3 商業都市マムート～黎明の塔

ワールドガイド



フィールドに登場する敵

地域	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
マムート近郊	グラスルーダ（P.249）	43	4820	2230	65	—	—	光のカケラ	30	●風の術を使う ●高い位置を飛ぶ
マムート近郊	タイラントタス（P.258）	44	5000	2332	68	水	火	パナシーアボトル	30	●攻撃範囲が広い ●物理防御が高い
マムート近郊	デカパン（P.260）	42	5170	2437	62	—	—	パン／麺類	30	●土の術を使う ●攻撃が高い
マムート近郊	ドライアド（P.261）	42	4490	2130	62	—	—	アップルグミ	30	●毒にしてくる ●毒無効
マムート近郊	ピーチー（P.264）	42	4650	2084	62	—	—	光のカケラ	30	●光の術を使う ●毒無効
マムート近郊	ボーボー（P.269）	41	4320	1937	59	—	—	パイングミ	30	●飛び道具を使う ●動きがすばやい
テノス近郊	アイスバット（P.239）	45	5530	2653	84	水	火	パイングミ	30	●飛び道具を使う ●動きがすばやい
テノス近郊	エレノッサス（P.243）	45	5170	2437	71	—	—	スペクタクルズ	30	●怒りやすい
テノス近郊	スノウトレント（P.256）	46	5900	2878	88	土 水	火 風	スペクタクルズ	30	●土の術を使う ●毒無効
テノス近郊	ビーナイツ（P.264）	43	5000	2332	65	—	—	パラライパウダー	30	●毒にしてくる ●毒無効

各地に点在する記憶の場を訪れ、創世力と自らの前世の真相に近づいていくルカたち。最後の記憶の場を求め、一行は北の国テノスをめざす。自分はいったい何者なのか？　創世力のありかは？　数多くの謎が今、明かされようとしている。

進行フローチャート

終盤だけあって出現する敵は手強い。ダンジョンへ向かう前に、街で売られている最高の装備をそろえておくこと。特に最終ダンジョンである黎明の塔は敵が非常に強いので、しっかりとレベルも上げておきたい。EXPを稼ぐなら、敵の動きが遅く戦いやすい北の戦場がオススメだ。なお、サニア村訪問後は飛行船が使えるようになる。これに乗れば、フィールドをラクに移動できるのだ。

No.	場所	ページ	種別
1	商業都市マムート	▶P.164	街
2	レムレース湿原	▶P.166	ダンジョン
3	北の戦場	▶P.170	ダンジョン
4	北の国テノス	▶P.174	街
5	神待ちの園	▶P.176	ダンジョン
6	テノス兵器工場	▶P.180	ダンジョン
7	天空城	▶P.184	ダンジョン
8	サニア村	▶P.188	街
9	黎明の塔	▶P.190	ダンジョン

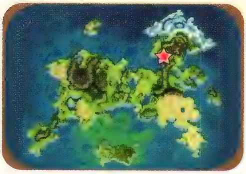
		名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
テノス近郊		ブーボア (P.266)	45	5530	2665	84	—	—	闇のカケラ	30	●土の術を使う ●怒りやすい
		ホワイトウルフ (P.269)	45	5720	2786	84	水	火	肉類	30	●動きがすばやい ●物理防御が高い
サニア近郊※		エグルーダ (P.243)	59	8160	4306	177	—	—	レモングミ	30	●風の術を使う ●動きがすばやい
		グリフィン (P.250)	56	7510	3886	160	—	—	闇のカケラ	30	●高い位置を飛ぶ ●攻撃範囲が広い
		チャコーレント (P.259)	59	8160	4143	177	土 水	火 風	光のカケラ	30	●土の術を使う ●毒無効
		デスシーカー (P.260)	55	7300	3751	154	闇	光	ライフボトル	30	●石化にしてくる ●石化無効
		ヒポグリフ (P.265)	59	8160	4169	177	—	—	パイングミ	30	●高い位置を飛ぶ ●物理防御が高い
		ロックトレント (P.275)	57	7730	3872	165	土 水	火 風	サイレスパウダー	30	●土の術を使う ●毒無効
		ロックワーム (P.275)	59	8160	4197	177	—	—	ミックスグミ	30	●土の術を使う ●攻撃が高い

※ レグヌム・ナーオス近郊の敵も出現することがある(P.112)。

CHAPTER 1 SYSTEM
CHAPTER 2 BATTLE
CHAPTER 3 STORY
CHAPTER 4 GUILD
CHAPTER 5 DATABASE
PART 1
PART 2
PART 3
商業都市マムート～黎明の塔

MERCHANT CITY MAMUT
商業都市マムート

推奨レベル 33～34



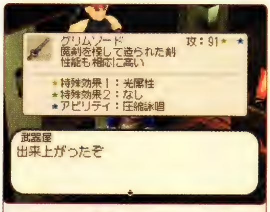
転生者絶滅をもくろむ前世の兄ガードルに見切りをつけ、ルカたちを救い出したリカルド。軍艦で脱出を図る一行にガードルが立ちふさがったものの、苦戦の末に勝利を収め、テノスとレグヌムの国境にある商業都市マムートにたどりつく。

フルーツタルトでレベル上げをスムーズに行おう

POINT

- +戦闘メンバーの装備を新調しておく。ただしアンジュの武器は、次のダンジョンでより強いものが手に入る
- +ギルドでフルーツタルトのレシピを交換する
- +武器に光属性系をつける

次の街まではダンジョンを2つ越えなければならない。主力メンバーの装備は、ガルドを稼いででも新調しておくように。また、ギルドでは獲得EXPを40%増加させるフルーツタルトのレシピを交換できる。これを食べればレベルを上げやすくなるので、グレードに余裕があれば交換しておこう。



この先は光属性に弱い敵やボスが出現。武器をカスタムしておこう。

ショップデータ

宿屋 58ガルド

武器屋

種類	名前	値段
武器	グリムソード	3300
武器	バイパーマグ	2000
武器	オサフネ	2540
武器	ククリ	2080
武器	アンチマテリアル	3640
武器	チェインアームズ	2360
防具	ナイツアーマー	2580
防具	ロイヤルガード	2120
防具	ミスティクローク	2080
防具	チャイナドレス	2940

道具屋

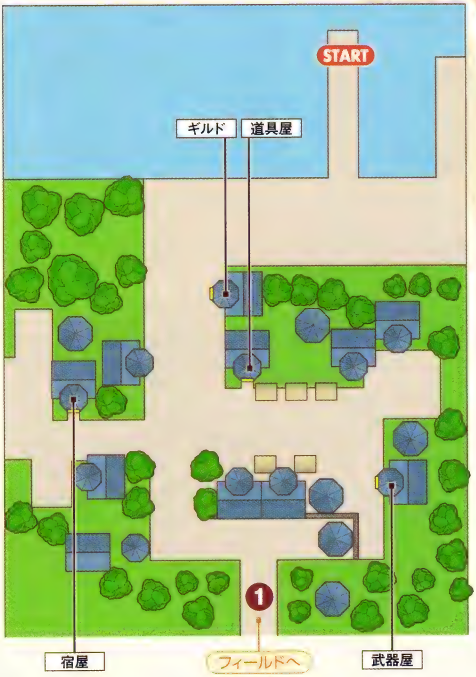
種類	名前	値段
道具	レモングミ	40
道具	パイングミ	70
道具	ミックスグミ	130
道具	ミラクルグミ	170
道具	ポイズンボトル	10
道具	パラライボトル	10
道具	ストーンボトル	10
道具	シールボトル	10
道具	ウィークボトル	10
道具	パナシーアボトル	90
道具	ライフボトル	100
道具	スペクタクルズ	10
食材	穀物／粉類	2
食材	肉類	8
食材	魚介類	4
食材	野菜／根菜	4
食材	卵／乳製品	3
食材	パン／麺類	2
食材	調味料	8
食材	高級食材	40
食材	高級調味料	80
食材	フルーツ	20
装飾品	ポイズンチェック	600
装飾品	パラライチェック	720
装飾品	ストーンチェック	720
装飾品	サイレスチェック	660
装飾品	ピヨチェック	600

ギルド

種類	名前	グレード	種類	名前	グレード
道具	ポイズンムース	500	優先行動	回復アイテム使え	2400
道具	ポイズンジェル	2500	優先行動	さらにお金を拾え	2100
道具	ピヨムース	500	優先行動	さらに物を拾え	1600
道具	ピヨジェル	2500	優先行動	詠唱を阻止しろ	700
道具	GD用脱出ローブ	90	優先行動	パイングミ使え	350
武器	ドレッドトリガー	100000	優先行動	ミックスグミ使え	350
武器	セントトレーサー	100000	優先行動	ミラクルグミ使え	500
武器	グレートフッカー	100000	優先行動	ボトルで状態回復	1050
※	オーダーガード	100000	優先行動	薬で全員HP回復	550
レシピ	レシピ015	300	優先行動	薬で全員TP回復	550
レシピ	レシピ033	300	貴重品	レベル転生石	8000
レシピ	レシピ047	300	貴重品	術技転生石	8000
レシピ	レシピ062	300	貴重品	スタイル転生石	8000
レシピ	レシピ078	300	貴重品	ガルド転生石	8000
レシピ	レシピ098	300	貴重品	グレード転生石	16000
優先行動	攻撃に専念しろ	500	貴重品	所持品転生石	8000
優先行動	味方を蘇生しろ	900	貴重品	絆転生石	16000
優先行動	お金を拾え	600	貴重品	覚醒率転生石	16000
優先行動	物を拾え	400	貴重品	優先行動転生石	16000
優先行動	弱い術を使え	550	貴重品	ライブラリ転生石	30000
優先行動	HPを大回復しろ	1200	貴重品	ギルド転生石	16000
優先行動	状態異常回復優先	1500	貴重品	踏破世界転生石	16000
優先行動	オレンジグミ使え	350	貴重品	所持増加転生石1	8000
優先行動	レモングミ使え	350	貴重品	所持増加転生石2	20000
優先行動	ライフボトル使え	500	貴重品	所持増加転生石3	50000

※防具

商業都市マムート

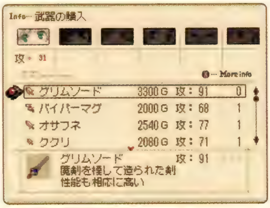


フィールド

FLOW CHART

① フィールドへ出る

ルカたちはテノスをめざすため、レムレース湿原を越えることに。マムートでは新しい装備品と回復アイテムをひととおり購入しておこう。



② レムレース湿原へ向かう

レムレース湿原はマムートから北東に少し進んだところにある。道中のフィールドに現れるグラスルーダやピーチーが光のカケラを落とすので、武器カスタムで光属性系をつけていないなら、ここで入手するまで戦うのもいい。

レムレース湿原へ ▶P.166

REMLACE MARSH
レムレース湿原

推奨レベル　34～35

さらなる前世の記憶を求め、テノスをめざすルカたち。しかし、テノスにたどりつくには、レムレース湿原と北の戦場を越えなければならない。最初の難関である湿原に到着した一行は、死してなおさまよえる死者たちの哀れな姿を見る……。

宝箱を確実に回収しながら通り抜ける

POINT

- この次のダンジョンクリアまでアイテムを補充できないため、できるだけ温存する
- 火と光属性に弱い敵がよく出現するので、ルカやアンジュが活躍する

レムレース湿原は通り抜けるだけで、今までのダンジョンと違って、奥地に行ってから引き返すことはない。先に進む過程で宝箱をすべて開けていくように。なお、ここをクリアしても街にはたどり着けず、もう1つダンジョンを訪れることになる。回復アイテムはできるだけ温存しておこう。

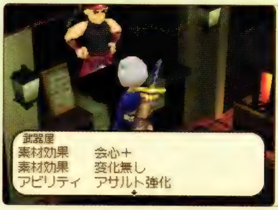
光属性に弱い敵が多く、イビルハンターを装備させると戦いやすい。

通常モンスターデータ

名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
オタゲル (P.244)	42	5350	2555	74	火 光	風 闇	スペクタクルズ	30	●術防御が高い
ゲルゲコ (P.251)	44	5530	2653	80	–	–	レモングミ	30	●飛び道具を使う ●リーチが長い
ソルジャーゾンビA (P.257)	43	5350	2158	25	土 闇	火 光	リボルバーSA	30	●毒にしてくる ●飛び道具を使う
ソルジャーゾンビB (P.257)	43	5350	2111	25	土 闇	火 光	ブロードソード	30	●毒にしてくる ●飛び道具を使う

TOPICS 火の結晶をゲットしよう

レムレース湿原に出現するオタゲルとソルジャーゾンビAからは、火の結晶を盗める。盗める確率は2%とかなり低いが、これで武器カスタムを行えば「火属性＋＋」の特殊効果をつけることが可能だ。火属性に弱い敵はレムレース湿原だけではなく、この先のテノス周辺にも多く出現する。ここで「火属性＋＋」の特殊効果をつけておくと今後がラクになるので、ぜひとも火の結晶を入手しておきたい。



カスタムすると「会心＋」がつくことも。こちらはどんな敵にも効果的だ。

全景図

レムレース湿原

MAP 2 ▶P.168
フィールドへ（北側の入口と対応）
2
1 BOSS
MAP 1 ▶P.168
START
フィールドへ（南側の入口と対応）

FLOW CHART

1 BOSS マッドアンデッド、ソルジャーゾンビB×2

強敵撃破

この場所までくると、マッドアンデッドが出現して戦うことになる。この敵は攻撃が高く大ダメージを受けやすいため、戦闘メンバーのスタイルをガーディアンにして、物理攻撃のダメージを減らすミートラビオリを食べさせておこう。

またルカとアンジュを参加させて、火と光属性の攻撃で弱点を攻めていくのも効果的だ。

マッドアンデッド ▶P.269

レベル	50
HP	37500
EXP	12500
ガルド	2400
得意属性	土 闇
弱点属性	火 光

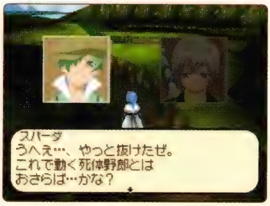
ソルジャーゾンビB ▶P.257

レベル	43
HP	5350
EXP	2111
ガルド	25
得意属性	土 闇
弱点属性	火 光

2 フィールドへ出る

3 北の戦場へ行く

フィールドに出たあとは、目の前の一本道を進むだけで北の戦場にたどりつける。北の戦場に入る前に必ずセーブしておこう。ちなみに、この一本道には敵が出現しない。



北の戦場へ ▶P.170

ITEM LIST

ア	イビルハンター	▶P.295	ケ	820ガルド	―
イ	ライフボトル	▶P.277	コ	パイングミ	▶P.277
ウ	レシピ057	▶P.282	サ	レシピ091	▶P.282
エ	闇の石	▶P.280	シ	パイングミ	▶P.277
オ	800ガルド	―	ス	闇の結晶	▶P.280
カ	パナシーアボトル	▶P.277	セ	スペシフィック	▶P.277
キ	レシピ073	▶P.282	ソ	アップルグミ	▶P.277
ク	レシピ010	▶P.281			

強敵撃破　巨体の背後に回り込むのが最優先

戦闘にはボスのマッドアンデッドだけでなく、ソルジャーゾンビBも2体出現する。まずはソルジャーゾンビBを集中攻撃してすばやく片づけよう。

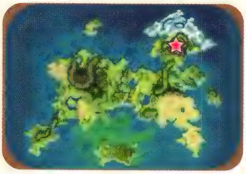
マッドアンデッドの攻撃範囲は非常に広く、かなり離れていても当たってしまう。しかし背後にいれば安全なことが多いので、前ステップで回り込んでから攻撃していくといい。幸いマッドアンデッドは移動と攻撃両方の速度が遅く、回り込むのは簡単だ。

回り込むのが間に合わないときは、すぐに立ち止まってガードする。

味方が足止めしているところを、遠距離から術で攻めるのも有効。

NORTHERN BATTLEFIELD
北の戦場

推奨レベル　35〜36



哀れな死者たちの魂を救ったことにより、アンジュは天空神ヒンメルを助け出せなかった前世の記憶を思い出す。そして、一行はレムレース湿原を抜け、北の戦場へと突入。久々に嗅ぐ硝煙のにおいのなか、またしてもあの男が現れる!!

敵シンボルをかわして宝箱をすべて入手しよう

POINT

- マップが広く敵シンボルをかわしやすい
- 全部で15個の宝箱が配置されている
- MAP2では敵が3体出現しやすく、EXP稼ぎに向いている
- 回復アイテムが不足気味のときは、グミを落とす敵を積極的に倒す

北の戦場はマップが広いため、簡単に敵シンボルをかわせる。レベルが十分に上がっていたり、ボス戦に備えて回復アイテムを温存したいなら、敵との戦闘を避けて進むのもアリだ。ただし、途中に宝箱が数多くあるので、忘れずに開けておこう。MAP1ではア→イ→ウ→エ→オ→キ→カ、MAP2ではク→ケ→コ→サ→シ→セ→ソ→スの順番で開けていくと、移動距離が少なくてすむ。

レムレース湿原で回復アイテムを使いすぎたなら、テイサツヘイなどを倒して補充する。

MAP2では敵が3体現れやすい。EXPを稼ぎやすく終盤のレベル上げに利用できる。

通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	ギガンテスR (P.247)	50	6500	2995	60	—	水 火 風	火のカケラ	30	●全状態異常無効 ●物理防御が高い
	スナイパーテノスA (P.256)	46	4490	2643	74	—	—	オレンジグミ	30	●飛び道具を使う
	ソルジャーテノスA (P.258)	43	4490	2544	77	—	—	土のカケラ	30	●リーチが長い
	テイサツヘイ (P.259)	42	4820	2489	62	—	—	レモングミ	30	●動きがすばやい
	ヨウヘイ (P.271)	45	5170	2825	71	—	—	野菜／根菜	30	●攻撃が高い
	レグヌムナイト (P.275)	43	4490	2765	65	—	—	パン／麺類	30	●リーチが長い

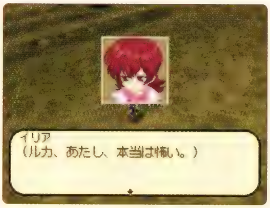
全景図
北の戦場

フィールドへ（北側の入口と対応）
MAP 2 ▶P.172
3
2
BOSS
1
MAP 1 ▶P.172
START
フィールドへ（南側の入口と対応）

FLOW CHART

1 イリアの苦悩

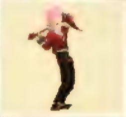
ここまで来ると、イリアが前世の記憶を思い出しそうになる。その後、自動でMAP2へ移動するのだ。MAP1のセーブポイントに立ち寄らなかった場合は、一度引き返してセーブしておこう。



2 BOSS ハスタB、ブラックバット×2

強敵撃破

門に近づくとハスタが出現するので、その前に物理攻撃のダメージを軽減できるミートラビオリを食べておこう。戦闘では同時に現れるブラックバットから倒すといい。

ハスタB		▶ P.263	
		レベル	52
		HP	60000
		EXP	15000
		ガルド	3870
得意属性	土 闇	弱点属性	風 光

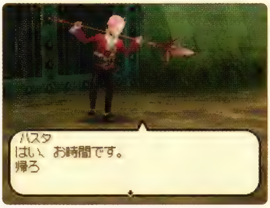
ブラックバット		▶ P.266	
		レベル	43
		HP	6480
		EXP	2230
		ガルド	65
得意属性	—	弱点属性	—

ITEM LIST

ア	ライフボトル	P.277	ケ	穀物／粉類	P.280
イ	チェリーセージ	P.278	コ	レシピ028	P.281
ウ	レシピ012	P.281	サ	ダークグローブ	P.305
エ	ストーンムース	P.279	シ	ミラクルグミ	P.277
オ	900ガルド	—	ス	ライフボトル	P.277
カ	ストーンジェル	P.279	セ	土の結晶	P.279
キ	フレアグローブ	P.305	ソ	980ガルド	—
ク	アンジェリカ	P.278			

3 フィールドへ出る

ハスタを倒したあと、目の前にある門をくぐればフィールドに出られる。フィールドでの戦闘に備えて、消耗したHpやTpを回復しておこう。



4 北の国テノスへ向かう

次の目的地は、戦場から北に進んだところにあるテノス。道中に出現する敵は強いため、ハスタとの戦いで消耗しているなら、できるだけ敵シンボルをよけていくように。

北の国テノスへ ▶P.174

強敵撃破 1人をオトリにして遠距離から攻める

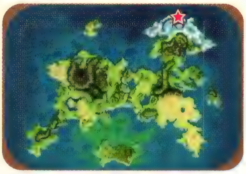
ハスタの攻撃は非常に強力だが、近距離攻撃ばかり。そこで1人がハスタの近くでひたすらガードして攻撃を受けとめ、残りのメンバーに遠距離から攻撃させよう。こうすればダメージを受けるのは1人だけなので、全滅する心配がなくなる。ただし、ガードに徹するキャラクターのHpには気を配ること。また、ヒット数の多い連続突きをガードすると、テンションゲージが一気に溜まる。覚醒状態になったら即座にインフィニティージャムを使って、大ダメージを与えよう。これを何度も繰り返せば、比較的ラクにハスタを倒せるはずだ。

ほかの仲間が狙われないように、アビリティの「ルアー」も活用するといい。

ハスタから離れている仲間に、回復の指示を出しておくとよりラクになる。

NORTHERN COUNTRY OF TENOS
北の国テノス

推奨レベル　36～37



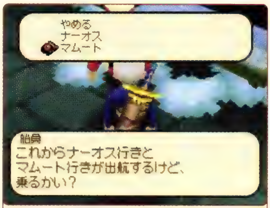
砲火が飛び交うなか、戦場を走り抜ける一行。彼らは、門前で待ちかまえていたハスタを激闘の末に撃退する。こうして北の戦場を脱出したルカたちの前に広がったのは、一面の銀世界。テノスへの長い道のりは終わりを告げたのである。

神待ちの園クリアまで装備はムリに買わなくていい

POINT

- 次の目的地には強力なボスが出現しないため、最初に訪れたときは装備をムリにそろえなくてもいい
- 次のダンジョンでは敵の術が強力なため、術のダメージを軽減できる料理を作る

武器屋には新しい装備品が売られているが、次に訪れる神待ちの園には強敵となるボスが出現しない。そのため、最初に街へ訪れた時点でガルドに余裕がない場合は、ムリに装備をそろえなくてもいい。回復アイテムの補充を優先し、あまったガルドで少しずつ装備を調えていこう。



術を防ぐ料理は主に魚介類が必要。ないときは船でマムートに行こう。

ショップデータ

宿屋　90ガルド

武器屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
武器	イヤーソード	5000	防具	ミスリルメイル	4860
武器	テキサスブレイズ	2800	防具	ミスリルガード	3540
武器	アンスウェラー	3600	防具	ドルイドクローク	2840
武器	ロンデル	2660	防具	鳳凰の衣	4340
武器	APライフル	4500			
武器	パワーアームズ	3000			

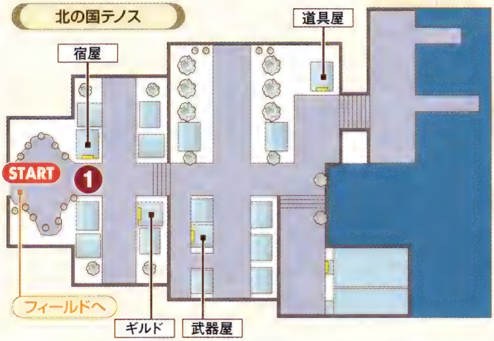
道具屋

種類	名前	値段	種類	名前	値段
道具	レモングミ	40	食材	穀物／粉類	2
道具	パイングミ	70	食材	肉類	8
道具	ミックスグミ	130	食材	野菜／根菜	4
道具	ミラクルグミ	170	食材	パン／麺類	2
道具	ポイズンボトル	10	食材	調味料	8
道具	パラライボトル	10	食材	フルーツ	20
道具	ストーンボトル	10	装飾品	フレアマント	2500
道具	シールボトル	10	装飾品	アクアマント	2800
道具	ウィークボトル	10	装飾品	アースマント	2600
道具	パナシーアボトル	90	装飾品	ウィンドマント	2400
道具	ライフボトル	100	装飾品	ライトマント	3200
道具	スペクタクルズ	10	装飾品	ダークマント	3000

ギルド

種類	名前	グレード	種類	名前	グレード
道具	ポイズンムース	500	優先行動	回復アイテム使え	2400
道具	ポイズンジェル	2500	優先行動	さらにお金を拾え	2100
道具	ピヨムース	500	優先行動	さらに物を拾え	1600
道具	ピヨジェル	2500	優先行動	秘奥義は積極的に	1400
道具	GD用脱出ロープ	90	優先行動	秘奥義は消極的に	1400
武器	ドラゴンキラー	100000	優先行動	パイングミ使え	350
武器	クサナギノツルギ	100000	優先行動	ミックスグミ使え	350
武器	エレメントバレル	100000	優先行動	ミラクルグミ使え	500
※	神仙の法衣	100000	優先行動	ボトルで状態回復	1050
レシピ	レシピ017	350	優先行動	薬で全員HP回復	550
レシピ	レシピ019	350	優先行動	薬で全員TP回復	550
レシピ	レシピ049	350	貴重品	レベル転生石	8000
レシピ	レシピ064	350	貴重品	術技転生石	8000
レシピ	レシピ080	350	貴重品	スタイル転生石	8000
レシピ	レシピ082	350	貴重品	ガルド転生石	8000
レシピ	レシピ099	350	貴重品	グレード転生石	16000
優先行動	攻撃に専念しろ	500	貴重品	所持品転生石	8000
優先行動	味方を蘇生しろ	900	貴重品	絆転生石	16000
優先行動	お金を拾え	600	貴重品	覚醒率転生石	16000
優先行動	物を拾え	400	貴重品	優先行動転生石	16000
優先行動	弱い術を使え	550	貴重品	ライブラリ転生石	30000
優先行動	HPを大回復しろ	1200	貴重品	ギルド転生石	16000
優先行動	状態異常回復優先	1500	貴重品	踏破世界転生石	16000
優先行動	オレンジグミ使え	350	貴重品	所持増加転生石1	8000
優先行動	レモングミ使え	350	貴重品	所持増加転生石2	20000
優先行動	ライフボトル使え	500	貴重品	所持増加転生石3	50000

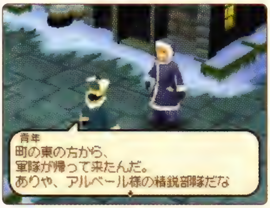
※防具



FLOW CHART

1 宿屋の前に行く

宿屋の前で、街の東にある遺跡からアルベール率いる精鋭部隊が帰って来た、という話を立ち聞きする。次の目的地はその遺跡、神待ちの園だ。装備や回復アイテムなどの準備を調えてから向かおう。



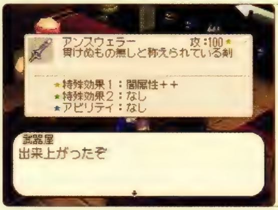
2 神待ちの園へ向かう

神待ちの園はテノスの南東に位置する。出現する敵のレベルが格段に上がっているので、苦戦するようなら、一度北の戦場へもどってレベルを上げておくといい。

神待ちの園へ ▶P.176

TOPICS 闇のカケラと闇の結晶を手に入れよう

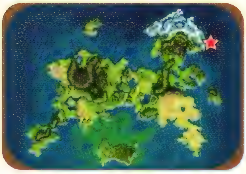
北の戦場周辺のフィールドに出現するブーボアは、30%の確率で闇のカケラを落とす。さらに確率は2%と低いものの、闇の結晶を盗むことも可能だ。これらを使って武器カスタムを行うと、闇属性系の特殊効果がつく。神待ちの園の次に訪れるテノス兵器工場のボスが闇属性に弱いので、つけておくと有効だ。素材相性(P.035)が3の武器に闇の結晶と闇のカケラを使えば、アビリティ「会心の心得」をつけることもできる。



テノス兵器工場のボスは非常に強いので、ぜひ「闇属性++」をつけたい。

DIVINE GARDEN
神待ちの園

推奨レベル　37～38



テノスで集めた情報によると、かつてリカルドにアンジュ誘拐を依頼したアルベールの精鋭部隊が、東にある遺跡から帰還したらしい。ルカたちはアルベールを警戒しつつも、記憶の場を求めてその遺跡へと向かうのだった。

敵が強くて先に進めないならレベルを上げよう

POINT

- 戦闘で苦戦する場合は、いったん北の戦場までもどってレベルを上げる
- ダンジョンの最深部まで行くとアンジュがパーティから一時的に離脱する
- 敵の術が強力なので術防御を上げるスタイルや、術のダメージを軽減する料理で対応する

出現する敵はすべてレベル50以上となっており、パーティのレベルが低いと苦戦しがちだ。敵が強すぎて先に進めない場合は、いったんもどってレベルを上げてから出直そう。EXPを稼ぐなら、やっかいな術を使う敵がいない、北の戦場がオススメだ。獲得EXPを増加させるフルーツタルトを食べて、効率よくEXPを稼いでいこう。なお、最深部まで進むと、次のダンジョンをクリアするまでアンジュが離脱することを覚えておきたい。

敵の使う術は強力。スタイルをガーディアンなどに変えて術防御を上げておきたい。

料理では魚のパイがオススメ。術のダメージを50％カットし、戦闘7回分効果が続く。

通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	クランチメタル (P.249)	51	6290	3113	107	水	火	風のカケラ	30	●風、闇の術を使う ●毒、気絶、石化無効
	シルバーマンタ (P.255)	51	6480	3181	107	水	火	ミックスグミ	30	●風の術を使う ●毒、気絶、石化無効
	ストーンゴレム (P.255)	52	6680	3234	111	土	風	ピヨパウダー	30	●石化無効 ●攻撃が高い
	ドレステブル (P.262)	50	6090	2995	103	－	－	ピヨパウダー	30	●一定ダメージで分離 ●毒、石化無効
	ミラゴイル (P.271)	51	6480	3113	107	土	水	ミックスグミ	30	●ドレステブルが分離すると出現

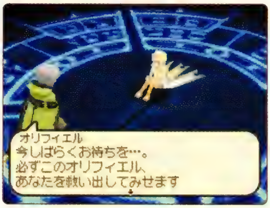
全景図

神待ちの園

FLOW CHART

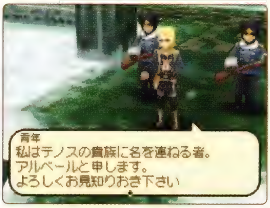
1 アンジュが前世を思い出す

遺跡を先に進むにつれて、アンジュは前世の記憶を思い出す。そしてヒンメルとオリフィエルの会話から2人の深い結びつきを知る。



2 BOSS スナイパーテノスA×2、ソルジャーテノスA

最深部で見つけた記憶の場により、ついに創世力の在り処が判明する。その後アルベールが現れてアンジュがパーティから離脱し、ボスと戦闘になるのだ。アンジュを戦闘メンバーにしていると残り2人でボスと戦うことになるため、事前に戦闘メンバーを入れ替えておこう。



スナイパーテノスA		▶ P.256	
		レベル	46
		HP	4490
		EXP	2643
		ガルド	74
得意属性	–	弱点属性	–

ソルジャーテノスA		▶ P.258	
		レベル	43
		HP	4490
		EXP	2544
		ガルド	77
得意属性	–	弱点属性	–

ITEM LIST					
ア	トリート	P.277	キ	風の石	P.279
イ	ドワーベンアーム	P.297	ク	レシピ059	P.282
ウ	ミックスグミ	P.277	ケ	1040ガルド	—
エ	ライフボトル	P.277	コ	風の結晶	P.279
オ	1020ガルド	—	サ	レシピ075	P.282
カ	レシピ044	P.281	シ	エリクシール	P.277

北の国テノス

フィールドへ

テノス兵器工場へ ▶ P.182

3 フィールドへ出る

ヒンメルの転生者であるアルベールと共に姿を消したアンジュ。ルカたちはアンジュを連れもどすために、テノスへもどることに。なお、離脱したアンジュは次のダンジョンをクリアするとパーティに復帰する。

4 北の国テノスへ向かう

アンジュを追って神待ちの園からテノスへもどってきたルカたち。リカルドは、軍の司令部も兼ねているテノス兵器工場にアンジュがいるはずだと推測をする。

5 テノス兵器工場に入る

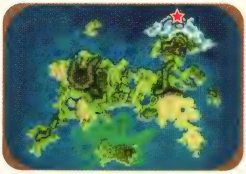
街のいちばん奥にある建物がテノス兵器工場だ。内部ではかなり強力なボスと戦うことになるので、主力メンバーの装備をまだ買いそろえていない場合は、ここで必ず用意してから突入しよう。

テノス兵器工場へ ▶ P.180

TENOS MUNITIONS FACTORY
テノス兵器工場

神待ちの園に現れたアルベールは、天空神ヒンメルの転生者であった。前世の後悔の念に突き動かされたアンジュは、彼にしたがってルカたちのもとを去る。一行はアンジュを連れもどすため、アルベールがいる兵器工場をめざすのだった。

推奨レベル　38〜41

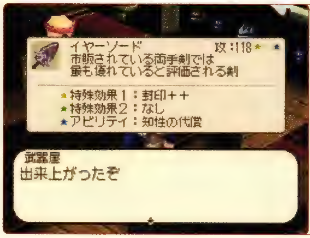


武器の特殊効果に闇属性系と封印系をつけておこう

POINT

- ＋武器カスタムで闇属性系と封印系をつけておく。封印系の素材は道中の宝箱から手に入る
- ＋レシピが入っている宝箱が多い
- ＋術攻撃のダメージを減らす料理を作っておく
- ＋ボス戦終了後にアンジュがパーティに復帰する

テノス兵器工場では、アンジュとアルベールとの戦いが待ちかまえている。この2人はかなり手強いので、しっかりと準備をしてから挑むようにしたい。2人とも闇属性が弱点なので、まずは武器カスタムで闇属性系の特殊効果をつける。さらにアンジュの術を防ぐために、封印系の特殊効果もつけておこう。封印系をつけられる素材を持っていない場合は、MAP 6 の宝箱からサイレスジェルを入手し、一度テノスへもどって武器カスタムを行うといい。



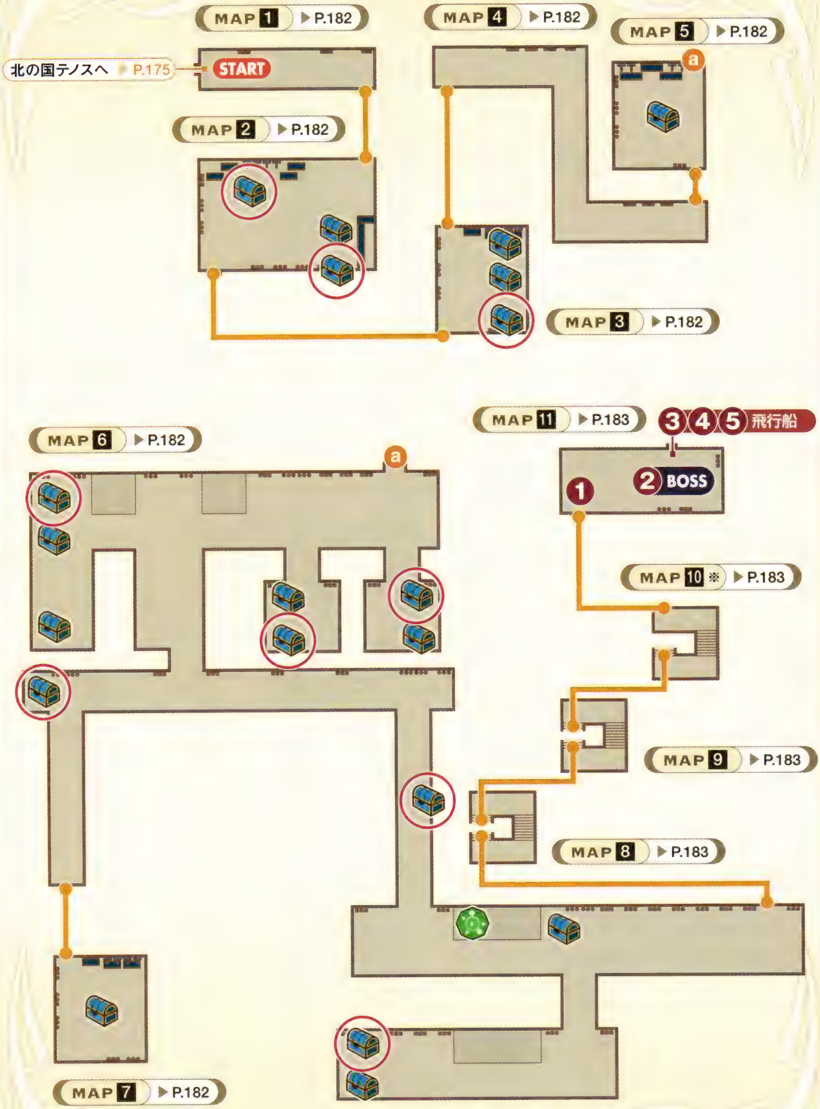
武器カスタムでサイレスジェルを用いれば、「封印＋＋」をつけることが可能だ。

宝箱からは全部で9つのレシピが手に入る。忘れずにすべての宝箱を開けること。

通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	カモフラウルフ (P.246)	50	6090	2595	91	―	―	卵／乳製品	30	●動きがすばやい ●術防御が高い
	シュエイ (P.254)	51	6290	2802	107	―	―	レモングミ	30	●動きがすばやい
	シュエイチョウ (P.254)	52	6680	2911	111	―	―	パン／麺類	30	●攻撃が高い
	スナイパーテノスB (P.256)	55	12000	3263	154	―	―	レモングミ	30	●飛び道具を使う ●石化無効
	ソルジャーテノスB (P.258)	55	12000	3249	154	―	―	パイングミ	30	●石化無効 ●物理防御が高い

全景図
テノス兵器工場



※ フローチャート❷終了後、MAP⑪からMAP⑩へ移動すると選択肢が表示。「はい」を選ぶとテノスにもどることができる。また、テノスにもどってからダンジョンに入り直すと同じ選択肢が表示され、「はい」を選ぶとMAP⑪まで移動できる。

FLOW CHART

1 飛行船発着場に行く

飛行船に乗ろうとするアンジュとアルベールを発見。その後2人に近づくと戦闘になるのだが、このタイミングでしか見られないスキットがある。それを見てから近づこう。

2 BOSS アルベール、アンジュ

強敵撃破

この戦闘ではアンジュの使う術が脅威。術攻撃のダメージを軽減する魚のパイなどを食べさせておこう。戦闘後はアンジュがパーティに復帰し、MAP1からMAP11まで一気に移動できるようになる。

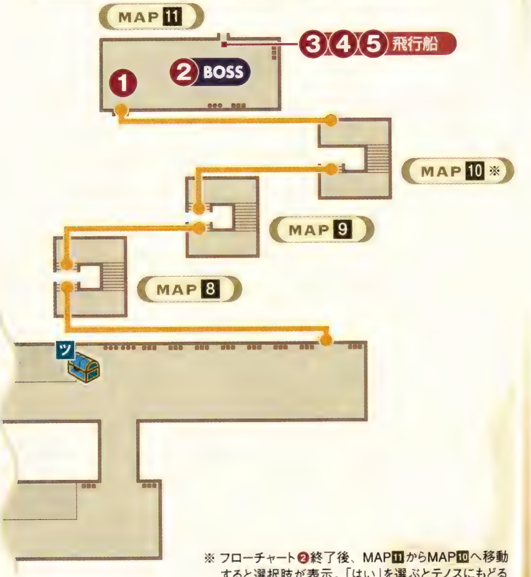
アルベール		▶P.241
	レベル	62
	HP	27000
	EXP	9000
	ガルド	2250
得意属性 光	弱点属性	闇

アンジュ		▶P.241
	レベル	62
	HP	20000
	EXP	9000
	ガルド	2250
得意属性 光	弱点属性	闇

3 飛行船の操縦席を調べる

操縦席を調べて「はい」を選択すると、飛行船が天空城に向けて発進する。ただし、天空城は敵が出現するので、一度テノスにもどってアイテムを補充しておくといい。

ITEM LIST					
ア	スペシフィック	P.277	サ	レシピ061	P.282
イ	レシピ014	P.281	シ	レシピ077	P.282
ウ	レシピ092	P.282	ス	エリクシール	P.277
エ	レシピ030	P.281	セ	1300ガルド	—
オ	ピヨジェル	P.279	ソ	レシピ093	P.282
カ	ライフボトル	P.277	タ	ストーンジェル	P.279
キ	アップルグミ	P.277	チ	レシピ016	P.281
ク	レシピ046	P.281	ツ	1100ガルド	—
ケ	1200ガルド	—	テ	レシピ048	P.281
コ	サイレスジェル	P.279	ト	ミラクルグミ	P.277



※ フローチャート❷終了後、MAP11からMAP10へ移動すると選択肢が表示。「はい」を選ぶとテノスにもどることができる。また、テノスにもどってからダンジョンに入り直すと同じ選択肢が表示され、「はい」を選ぶとMAP11まで移動できる。

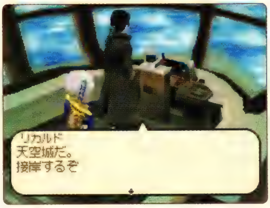
4 仲間に1回ずつ話しかける

船が動き出すとパーティが一時的に解散し、ルカ1人で船内を移動できるようになる。同じく船内にいる仲間たち全員に、1回ずつ話しかければ先に進めるのだ。

5 誰かに話しかけると到着

仲間たち全員と会話したあと、再度誰か1人に話しかけると、飛行船がいよいよ天空城に到着する。ここでパーティが合流して戦闘メンバーが変更されるので、最適な編成にもどしておこう。

なお天空城到着後も、飛行船を使ってMAP11までもどってこられる。準備などに不安があるなら、一度テノスまで引き返すといい。



天空城へ ▶P.184

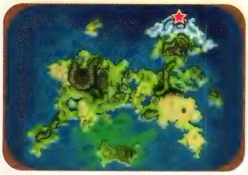
強敵撃破 真っ先にアンジュを倒せ!

アルベールはあと回しにして、アンジュを集中攻撃しよう。彼女はすばやい通常攻撃から奥義まで連携したり、光属性の強力な術を使ってくるため、放っておくと仲間がどんどん倒されてしまうのだ。また、ヒールでHpを9999も回復することも脅威。封印系の特殊効果がついた武器で、封印状態にしておきたい。一方のアルベールは、マヒ状態にする攻撃を多用する。マヒ状態になったらアイテムですぐに回復しよう。

アルベールはHpが減ると秘奥義を使うことも。味方のHpは高めに保とう。

THE SKY CASTLE
天空城

推奨レベル　41〜42



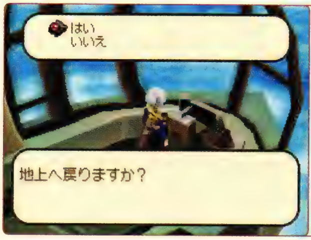
アンジュの命を犠牲とし、創世力を発動させようともくろむアルベール。だが、彼はアンジュの心に触れ、その考えを改める。アルベールから託された飛行船に乗り込んだルカたちは、マティウスを追って創世力が眠る天空城へ向かう。

すべての宝箱を開けつつ最深部をめざそう

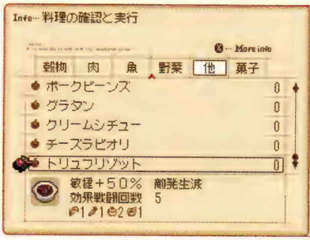
POINT

- +MAP3から敵が出現する
- +MAP1の飛行船でテノス兵器工場にもどれる
- +クリアすると入れなくなる

天空城では、MAP3から敵が出現するようになる。ボス戦はないが、どの敵も強力なので戦闘メンバーのHpは高めに保っておくこと。なお、天空城はクリアすると二度と入れなくなってしまう。必ずすべての宝箱を回収し、モンスター図鑑をコンプリートするつもりなら敵とも戦っておこう。



MAP1に停まっている飛行船の操縦席を調べれば、テノス兵器工場にもどれる。



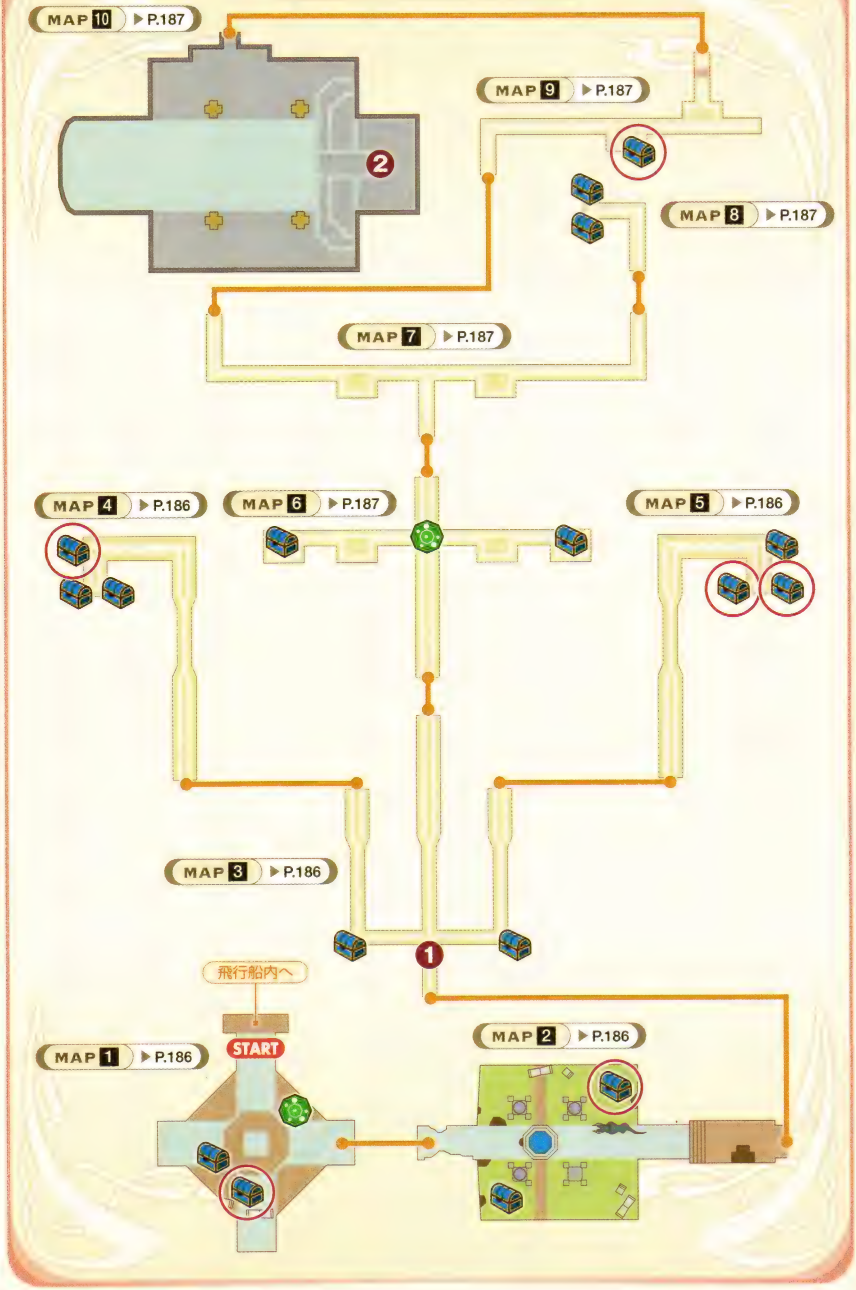
トリュフリゾットなどの料理で敵の発生を減らし、一気にクリアしてしまうのも手だ。

通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	キマイラ (P.248)	56	7510	4002	160	風	土	ピヨパウダー	30	●攻撃範囲が広い ●高い位置を飛ぶ
	グレルホルン (P.250)	57	7730	4143	165	—	—	ストーンパウダー	30	●火の術を使う ●攻撃が高い
	ゴールドマンタ (P.251)	57	7730	4169	165	風	水	火のカケラ	30	●風の術を使う ●毒、気絶、石化無効
	シャープデバイス (P.254)	58	8390	4287	171	風	水	フルーツ	30	●動きがすばやい ●毒、気絶、石化無効
	ブレイドドラゴン (P.267)	55	7300	3863	154	—	—	サイレスパウダー	30	●動きがすばやい ●毒、気絶、石化無効
	ベヒモス (P.268)	57	7730	4151	165	土 水	風 闇	パイングミ	30	●マヒにしてくる ●毒、マヒ、石化無効
	ユニホーンドル (P.271)	55	7300	3889	154	風	火	レモングミ	30	●風の術を使う ●動きがすばやい

全景図

天空城

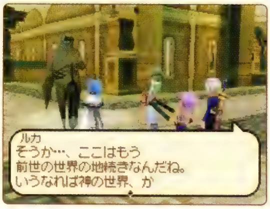


MAP 10 ▶P.187
MAP 9 ▶P.187
MAP 8 ▶P.187
MAP 7 ▶P.187
MAP 4 ▶P.186
MAP 6 ▶P.187
MAP 5 ▶P.186
MAP 3 ▶P.186
飛行船内へ
START
MAP 1 ▶P.186
MAP 2 ▶P.186

FLOW CHART

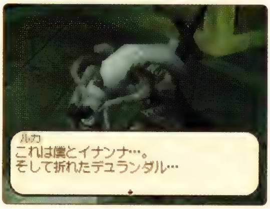
1 奇妙な像を発見

発見した像は神々の遺体であることが判明。一行は天空城が前世と地続きであり、本来は人間が踏み込むことのできない場所であると認識する。なお、ここからは北に進むのが正解だが、左右の通路とその先のマップには宝箱がある。寄り道して中身を入手してこよう。



2 最奥の石像に近づく

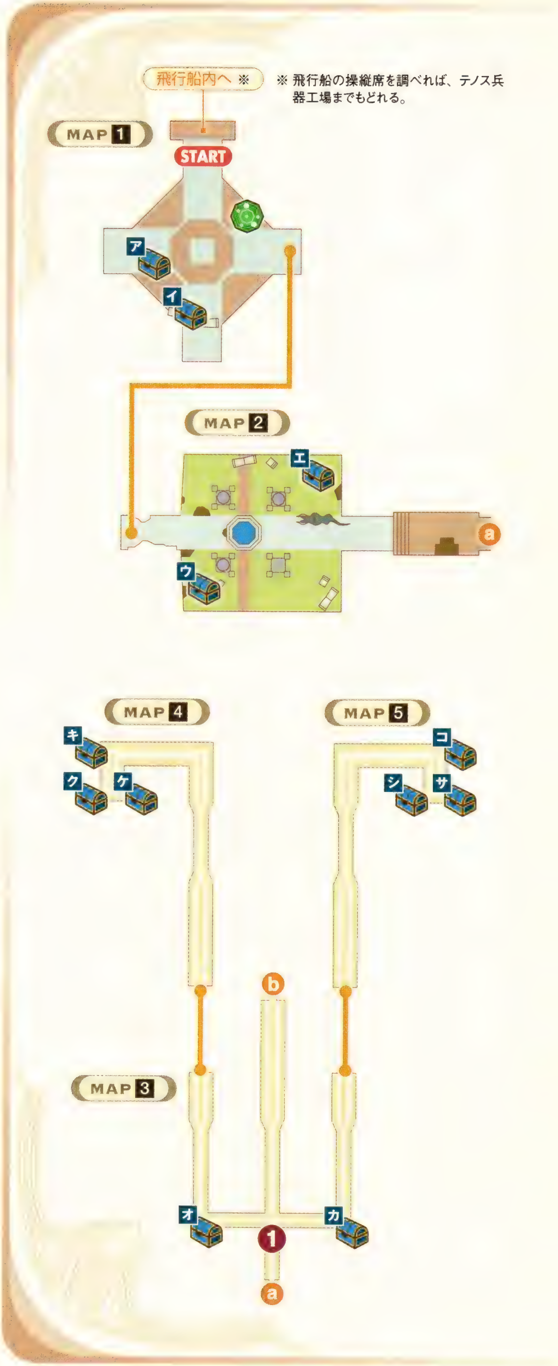
ルカたちは、アスラとイナンナが刺し違えている像を発見。そこにマティウスが現れて、天上が滅亡した理由と自らの正体を明かすのだ。そのあと、パーティがルカだけになり、地点Aまで自動的に移動する。

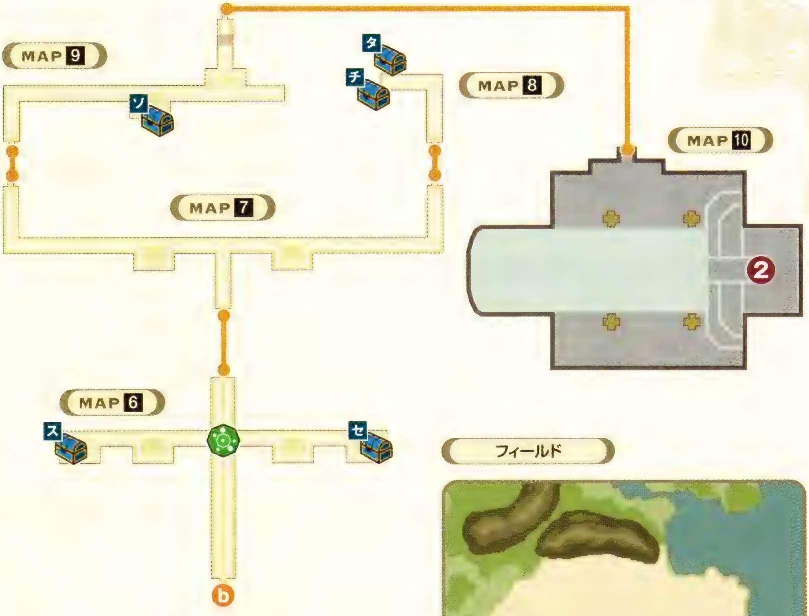


3 サニア村へ行く

ルカの暴走により、天空城は崩壊。危ういところをシアンに助けられたルカは、サニア地方の砂漠で目を覚ます。2人は傷の手当てをするため、サニア村へ向かうことに。なお、このときのパーティはルカのみ。敵と戦闘になると全滅する可能性が高いので、敵シンボルに触れないように移動しよう。

サニア村へ ▶ P.188



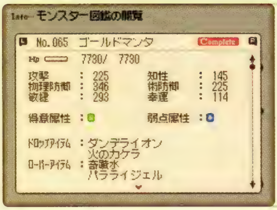


ITEM LIST

ア	スペシフィック	P.277	コ	光の石	P.279
イ	レシピ079	P.282	サ	レシピ050	P.281
ウ	トリート	P.277	シ	レシピ032	P.281
エ	レシピ094	P.282	ス	スペシフィック	P.277
オ	光の石	P.279	セ	奇蹟水	P.277
カ	ウィンドマント	P.305	ソ	レシピ063	P.282
キ	レシピ018	P.281	タ	光の結晶	P.279
ク	オレンジグミ	P.277	チ	ローズマリー	P.278
ケ	光の石	P.279			

TOPICS モンスター図鑑コンプリートのために

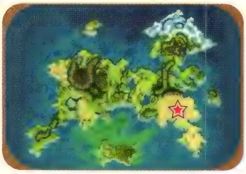
天空城で出現する敵は全部で7種類。そのなかでもブレイドドラゴン、ゴールドマンタ、シャープデバイスはこのダンジョンにしか現れない敵だ。天空城はクリアすると崩壊してしまい、二度と入ることができなくなる。モンスター図鑑のコンプリートをめざす場合は、これら3体の敵と必ず戦っておこう。それ以外の敵は、ギルドでランク9〜10のクエストを受注したときに、ギルドダンジョンで戦うことが可能だ。



図鑑のドロップアイテムとローバーアイテムの項目も忘れずに埋めておくこと。

SANIA VILLAGE
サニア村

推奨レベル　42～43



アスラがイナンナに殺されたという記憶、そしてマティウスの正体。天空城で真実を知ったルカは、自らの消滅を願って力を暴走させてしまう。崩れ落ちる天空城からシアンに助けられたルカは、自らの前世に苦悩しながら近くの村を訪れた。

最終決戦に向けて装備を調える

POINT

- 怪しい武器商人から装備品が買えるほか、武器カスタムも行える
- ガルドはクエストをこなすか、黎明の塔の敵から盗んだアイテムを売って稼ぐ。不要な武器をカスタムして売るのも効率的
- パーティメンバー合流後、フィールドにある飛行船を自由に使えるようになる

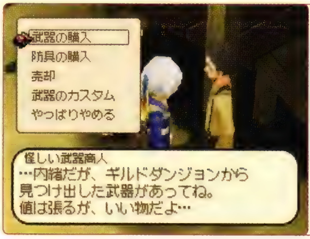
ショップデータ

怪しい武器商人(武器屋)

種類	名前	値段	種類	名前	値段
武器	アサルトソード	26000	防具	ゴールドアーマー	22700
武器	ブリザードマグ	19600	防具	レアガード	22350
武器	フランベルジュ	22000	防具	ミスリルクローク	17300
武器	如水	20000	防具	銀狼の闘衣	20300
武器	レッドレクイエム	23000			
武器	ベアナックル	21000			

サニア村には一見ショップがないように見えるが、実は怪しい武器商人から装備品を買える。販売している武器と防具はどれも高価だが、その分強力だ。次の目的地、黎明の塔で待ち受ける最終決戦に向けて、これらの装備品は必ずそろえておこう。

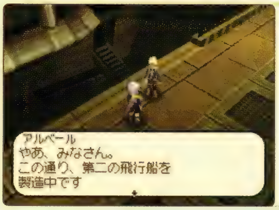
ガルドを貯めるにはクエストをこなすのがオススメだが、黎明の塔に出現する敵からは高価なアイテムを盗めるので、これを売るのもいい。こちらの場合は、EXPも稼げるので一石二鳥だ。



装備品を販売している怪しい武器商人は、村の中心あたりの民家の前にいる。

TOPICS 飛行船で世界各地を飛び回ろう!

黎明の塔へ向かう前に飛行船で世界中を巡ってみよう。ギルドにアイテムを配達するクエスト(P.201)が発生するようになっていたり、アルベールとの会話イベントが発生するなど、各地でさまざまな変化が見られるのだ。また、飛行船を利用すればギルド管轄 立入禁止区域(P.228)に挑めるし、幻のレシピ(P.284)も集めやすい。特に幻のレシピの料理があれば黎明の塔の攻略がラクになるので、ぜひ入手しておこう。



テノス兵器工場では、次の飛行船を建造しているアルベールの姿が……。

ギルド管轄 立入禁止区域は、飛行船でしか行けない南西の陸地にある。

FLOW CHART

1 イリアの家に入る

サニア村に入るとイリアと出会い、彼女がパーティに復帰。その後、イリアの家に行くと残りのメンバーが合流して、パーティ全員がそろうのだ。戦闘メンバーが変更されているので、再編成しておこう。

2 イリアの家から出る

ルカたちはマティウスから創世力を奪還するため、アルカ教の本拠地である黎明の塔に乗り込むことに。ルカを助けてサニア村までついてきたシアンは、村を守るためにイリアの家にとどまってくれる。シアンからはいろいろと話が聞けるので、何度か話しかけてみよう。

3 フィールドへ出て飛行船へ

サニア村の近くに着陸している飛空船で、フィールドを自由に移動できるようになる。この飛行船を利用すれば、世界をめぐるのが格段にラクになるのだ。

4 黎明の塔へ向かう

最終決戦の準備が調ったら、サニア村の南東にある黎明の塔へ。

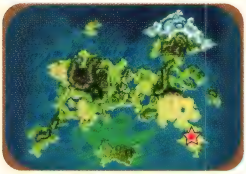
黎明の塔へ ▶ P.190

TOWER OF DAWN

黎明の塔

シアンと訪れたサニア村で仲間たちとの再会を果たしたものの、前世の記憶にとらわれたルカは距離を置こうとする。そんな彼を叱咤激励するイリア。ルカは彼女の言葉で前世を振り切り、仲間たちと共に最後の戦いに挑む！

推奨レベル　48〜50

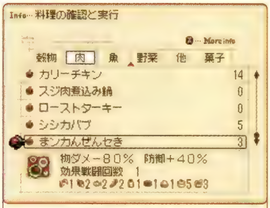


レベルをしっかり上げてから最終決戦に挑め！

POINT

- 狭いマップが多く、敵シンボルにぶつかりやすい
- 強力なボスが3体出現する
- 幻のレシピを入手して、まンかんぜんせきを作っておく
- フレアマントを買っておく

黎明の塔に出現する敵は非常に強い。しかもマップが狭いため、敵シンボルをかわして進むことも難しいのだ。苦戦するようなら、北の戦場でレベルを上げてこよう。なお、脱出することはいつでもできるので、途中で現れるボスを倒すたびに街までもどり、回復アイテムを補充するのも手だ。

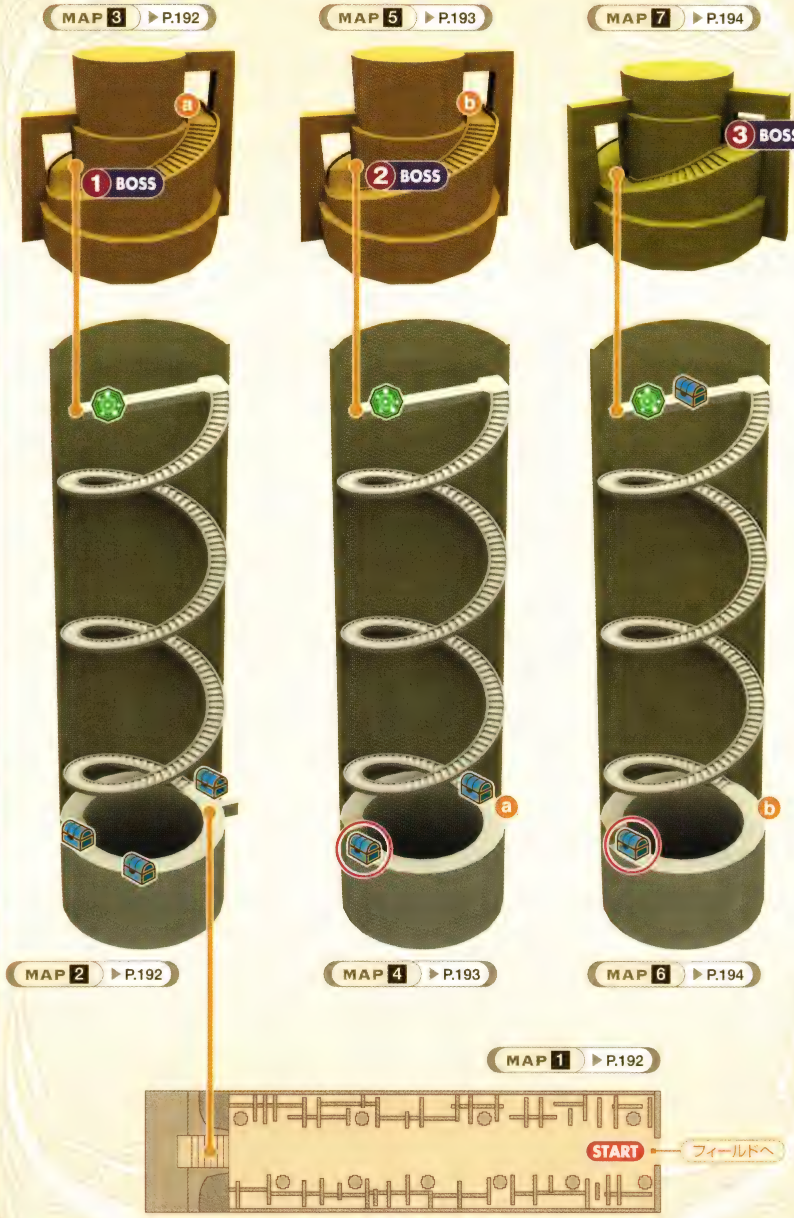


ボスは3体とも物理攻撃が強力。料理の効果でダメージを減らそう。

通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	アブソーブゴイル (P.240)	60	8390	5029	183	—	—	ピヨパウダー	30	アブソーブチェストが分離すると出現
	アブソーブチェスト (P.240)	60	8390	4902	183	—	—	パイングミ	30	一定ダメージで分離 毒、石化無効
	アルカウィザード (P.240)	42	4490	2102	62	—	—	アップルグミ	30	火の術を使う
	アルカナイト (P.241)	42	4490	2130	62	—	—	野菜／根菜	30	リーチが長い
	イノーガニック (P.241)	60	8390	4860	183	風	水	穀物／粉類	30	風、闇の術を使う 毒、気絶、石化無効
	ジャバウォック (P.254)	60	8390	5029	183	—	—	パイングミ	30	土の術を使う 毒、マヒ、石化無効
	セイバードラゴン (P.256)	60	8390	4945	183	—	—	闇のカケラ	30	動きがすばやい 毒、気絶、石化無効
	デスマンタ (P.261)	60	8390	4777	183	風	水	サイレスパウダー	30	風の術を使う 毒、気絶、石化無効
	レグヌムナイト (P.275)	43	4490	2765	65	—	—	パン／麺類	30	リーチが長い

全景図
黎明の塔



MAP 3 ▶P.192
MAP 5 ▶P.193
MAP 7 ▶P.194
a
b
1 BOSS
2 BOSS
3 BOSS
a
b
MAP 2 ▶P.192
MAP 4 ▶P.193
MAP 6 ▶P.194
MAP 1 ▶P.192
START
フィールドへ

FLOW CHART

1 BOSS ハスタC、アイス・ソウル×2

強敵撃破 1

MAP3に入るとハスタとの戦闘に突入する。ハスタはこれまでと同様に物理攻撃が主体のため、スタイルをガーディアンに変更し、物理攻撃のダメージを軽減する料理を食べておこう。また、戦闘後に街に引き返さずに進むなら、回復アイテムはできるだけ温存して戦うこと。

ハスタを倒したらMAP2にもどり、セーブしてから先に進もう。

ハスタC			▶P.263
	レベル	65	
	HP	100000	
	EXP	20000	
	ガルド	5400	
得意属性	土 闇	弱点属性	風 光

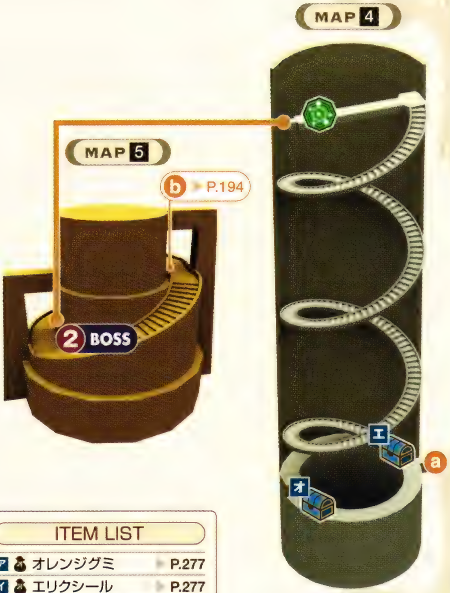
アイス・ソウル			▶P.239
	レベル	55	
	HP	12000	
	EXP	3594	
	ガルド	154	
得意属性	水	弱点属性	火

強敵撃破 1 アイス・ソウルをかたづけてからハスタを狙え

ハスタとの因縁も、ここでついに決着がつく。ハスタのパラメータは大幅に上がっているが、戦い方は前回と同じで問題ない。まずは同時に出現する2体のアイス・ソウルから倒そう。敵がハスタだけになったら、リーダーはハスタに近づいてガードに徹する。そして仲間に遠距離から攻撃してもらうのだ。敵が仰け反ったら、リーダーも攻撃に参加するといい。なお、ヒット数が多い連続突きは、確実にガードしてテンションゲージを溜めること。覚醒状態になったらインフィニティージャムや秘奥義で一気にダメージを与えよう。

リーダー以外の仲間は、ハスタに接近しないで遠距離から攻撃する。

ハスタの攻撃からは、さまざまな状態異常を受ける。すぐに回復しよう。



ITEM LIST

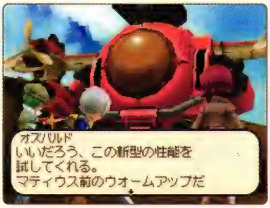
ア	オレンジグミ	P.277
イ	エリクシール	P.277
ウ	火の結晶	P.279
エ	土の結晶	P.279
オ	レシピ081	P.282

強敵撃破 2

2 BOSS ギガンテスオメガ

2つ目のらせん階段を上りきってMAP5に入ると、今度はオズバルドが登場する。そのままギガンテスオメガとの戦闘に突入するので、直前のセーブポイントでセーブと回復をすませ、物理攻撃のダメージを軽減する料理を食べておくこと。

ギガンテスオメガを倒せば、残す敵は最終ボスのみだ。回復アイテムが不足しているなら、一度街にもどって補充してこよう。街にもどるつもりがなくても、MAP4にもどってセーブはしておくといい。



ギガンテスオメガ		▶ P.247	
		レベル	72
		HP	120000
		EXP	15000
		ガルド	6000
得意属性	—	弱点属性	土 水 火

次ページへ

強敵撃破 2 ギガンテスオメガが宙返りをしたらすぐに接近

ギガンテスオメガの攻撃は、ほとんどが正面方向に対するもの。そのため背後に回り込めば、比較的安全に戦えるのだ。ただし、周囲にバリアを張る攻撃は背後にいてもダメージを受けてしまうので、この攻撃はガードすること。また、ギガンテスオメガが宙返りをしたら、前方広範囲を爆撃してくる合図。この爆撃は敵の真下にいれば当たらないため、すぐに前ステップで接近するといい。なお、敵は爆撃後に急降下キックを繰り出すことが多い。前ステップで爆撃を避けたあとも油断はせず、すかさずガードして対処しよう。

相手が飛行しているときは、対空の技や術で攻撃するのがベスト。

周囲を攻撃するバリアは大ダメージを受ける。全員で近づかないように。

SYSTEM CHAPTER 1 / BATTLE CHAPTER 2 / STORY CHAPTER 3 / GUILD CHAPTER 4 / DATABASE CHAPTER 5
PART 1 / PART 2 / PART 3
黎明の塔

FLOW CHART

3 BOSS マティウス

強敵撃破 3

最終ボスのマティウスは、今までのボスより格段に強い。地震攻撃で気絶させられると全滅する可能性もあるので、全員にピヨチェックを装備させておくこと。また、強力な武器を盗めるため、2周目でアイテムを引き継ぐつもりならアンジュを戦闘に参加させておこう。

戦闘後はルカとの絆が一番高い仲間が、ルカと一緒に創世力を使用する。その後レグヌムの街中の入口付近まで移動し、パーティは解散してルカは家路につくこととなる。

マティウス			▶ P.270
	レベル	75	
	HP	250000	
	EXP	30000	
	ガルド	7800	
得意属性	—	弱点属性	—

4 ルカの家に近づく

パーティ解散後は、街を自由に移動できる。街の外には出られないがショップは利用可能なので、2周目に備えてギルドで転生石を交換しておくといい。用意がすんだらルカの家の前に行こう。するとエディとニーノと再会し、彼らが去ったあとに家に入れるようになる。

5 ルカの家に入る

ルカが両親と対面。そのままエンディングを迎えてセーブ画面へ。

エンディング

ITEM LIST

カ	レシピ095	▶ P.282
キ	ミラクルグミ	▶ P.277

強敵撃破 3 マティウス戦には後方から支援する仲間が必要不可欠

マティウスの通常攻撃は範囲が広く、複数の仲間が巻き込まれやすい。そこで接近戦を挑むのは1人だけにして、残りの2人は離れて戦おう。こうすれば攻撃を受けるのはほぼ前衛の1人となり、全滅する可能性が低くなる。前衛のキャラクターはガードに徹し、後衛の攻撃で敵が仰け反ったときだけ攻撃を加えよう。

前衛が戦闘不能になってしまうと一気にピンチになるので、後衛の仲間は前衛の回復を欠かさないこと。長期戦になるので、残りTpにも気を配ろう。

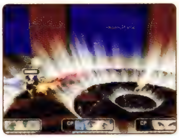
マティウスは通常攻撃以外にも、地震攻撃とメテオスウォームを使ってくる。どちらも一撃で形勢を逆転される恐れがあるので、下記の対処法を参考に被害を最小限に抑えよう。地震攻撃はしっかりガードすれば、テンションゲージを一気に溜められる。覚醒状態になりしだいインフィニティージャムや秘奥義で攻撃だ。

マティウスはHpが少なくなると秘奥義を使う。強力な物理攻撃だ。

スパーダかアンジュの武器を盗める。盗んだらすぐに装備しよう。

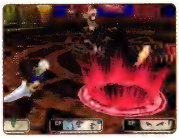
特に注意すべき攻撃の対策

地震攻撃(物理攻撃)

▶ 

大きく跳び上がり、着地時の衝撃で周囲にダメージを与える攻撃。ヒット数が多いうえ、高確率で気絶状態になるやっかいな攻撃だ。敵が跳び上がるのを確認したら、すぐにガードすること。後方の仲間はマティウスと離れているため、ダメージを受けることは少ない。

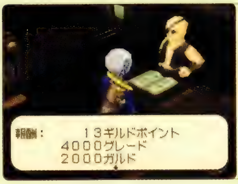
メテオスウォーム(術攻撃)

 ▶

無数の隕石を降らせる火属性の術。非常に威力が高いが、バックステップやフリーランで簡単にかわすことが可能だ。詠唱を止めるのは不可能に近いので、敵が詠唱を始めたら攻撃の手を止めること。避けられない場合は、バトルメニューでフレアマントを装備させよう。

TOPICS クリアデータをセーブして2周目に挑戦

エンディングが終わると、クリアデータをセーブすることができる。このクリアデータをロードすると、2周目のプレイが可能だ。クリアデータがギルドアイテムの転生石を所持しているものだと、レベルやアイテムなどさまざまな要素を前回のプレイから引き継げる。また、2周目以降のみ発生するイベントも存在するので、2周目ではふたたび物語を楽しみつつ、図鑑や覚醒リストのコンプリートをめざそう。



ギルドで転生石を手に入れるため、クエストでグレードを貯めよう。

レベルや術・技を引き継いでスタートすれば、敵に苦戦することはない。

2周目以降の冒険を楽しむために

2周目って1周目と何が違うん？

転生石があればイロイロ引き継げるらしいぞ？
クリアする前にギルドで交換しておくといいんだな

2周目以降に引き継がれるものって何？

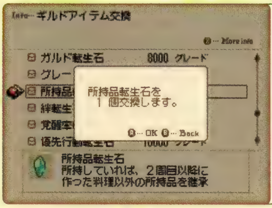
クリア時にセーブしたデータをロードすると2周目を始められる。2周目以降には総プレイ時間が無条件で引き継がれ、メニュー画面の「作戦」と「ギルド」が最初から選択可能だ。そのほかの情報はクリア前のデータで「転生石」と名のつく貴重品をギルドで交換していた場合のみ、それぞれに対応したデータが引き継がれる。2周目のプレイスタイルに合わせて交換しておこう。

2周目以降でのみ発生するイベントもある。プレイするならぜひ見ておきたい。

必ず交換しておきたい転生石ってあるの？

まず、2周目でどのように遊びたいかを考えることが大切。初めから強い状態でラクにストーリーを進めたいのならレベル転生石や術技転生石、スタイル転生石がオススメ。「ライブラリ」のコンプリートを狙う場合は、ライブラリ転生石や絆転生石を交換しておこう。

なお、習得したレシピは所持品転生石を交換しているとアイテムのレシピとして引き継ぐ。1周目でレシピの入っていた宝箱からは奇蹟水が手に入るのだ。



所持品転生石があれば、ほかの転生石を貴重品リストに引き継ぐことができる。

転生石交換の優先度（★が多いほど優先度が高い）

アイテム名	引き継ぐもの	優先度
レベル転生石	レベル	★★★
術技転生石	覚えた術・技と、術・技レベル	★★★
スタイル転生石	スタイルとアビリティ	★★★
ガルド転生石	所持ガルド	★
グレード転生石	所持グレード	★★
所持品転生石	作った料理以外の所持品	★★★
絆転生石	仲間との絆	★★★
覚醒率転生石	覚醒率	★★★

アイテム名	引き継ぐもの	優先度
優先行動転生石	優先行動	★★
ライブラリ転生石	あらすじ以外のライブラリ情報	★★★
ギルド転生石	ギルドランク	★★★
踏破世界転生石	ナビマップ情報	★
所持増加転生石1	所持アイテムを30個にできる	★
所持増加転生石2	所持アイテムを60個にできる	★
所持増加転生石3	所持アイテムを99個にできる	★★★

CHAPTER 4
GUILD
ギルド攻略

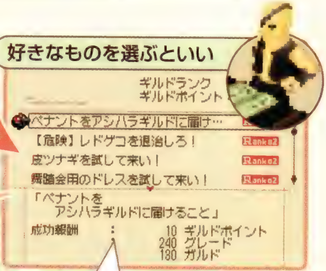
クエストを楽しもう!

黒い看板が目印だ!

STEP 1 まずはギルドへ向かおう

クエストはレグヌム、ナーオス、アシハラ、ガラム、ガルポス、マムート、テノスの7つの街にあるギルドで受けられる。街に着いたら、黒い看板をかかげている建物をめざそう。

好きなものを選ぶといい



STEP 2 受注するクエストを選ぶ

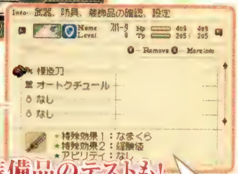
ギルドの受付に話しかけると、現在発生しているクエストが表示される。ただし、いきなりすべてを受注できるわけではない。クエストによっては高いギルドランクが求められるのだ。 詳細は ▶P.200

謎のダンジョンがキミを待つ

STEP 3 ギルドダンジョンをめざせ

ほとんどのクエストは、ギルドダンジョンと呼ばれるダンジョンでこなすことになる。ギルドダンジョンは7つあり、クエストを受けた街に近いものが目的地だ。 詳細は ▶P.204

モンスターの駆除や……

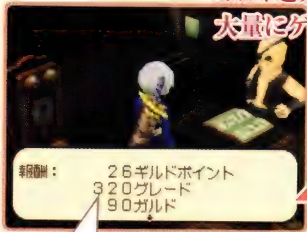


変わった装備品のテストも!

STEP 4 目的を達成しよう

ギルドダンジョンに着いたら、受注したクエストの目的を果たすべく行動しよう。特定の敵を倒したり、アイテムを探したりと、目的はクエストによってさまざまだ。 詳細は ▶P.201

ガルドとグレードを大量にゲット!



STEP 5 ギルドで報酬を受け取る

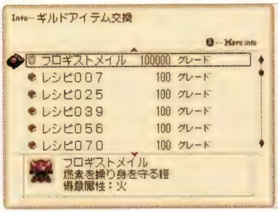
見事目的を達成したら、街にもどってギルドの受付に話しかけよう。するとクエストに応じたギルドポイント、グレード、ガルドがもらえる。これでクエストは完了だ。 詳細は ▶P.202

各街にあるギルドでは、住民からの頼み事をクエストと称し、冒険者たちに請け負ってもらっている。このクエストをこなすと、報酬としてガルドやグレードをたくさんもらえるのだ。まずはクエストの基本的な流れを知っておこう。

クエストをクリアするとこんなメリットが!

メリット1 グレードを大量に獲得できる → 便利なアイテムと交換!

クエストの報酬として得られるグレードは、ギルドでギルドアイテムと交換できる。ギルドアイテムには最強の装備品や、2周目以降に効果を発揮する転生石など、魅力たっぷりの品がそろっているのだ。また、優先行動の種類を増やすには、ここで手に入れるしかない。グレードは戦闘でも得られるが、クエストの報酬の方が圧倒的に多くもらえる。どんどん貯めてギルドアイテムをゲットし、冒険をラクにしよう。



魅力的なものばかりだが、すべてを入手するには途方もないグレードが必要。

グレードと交換できる主なアイテム

最強の武器、防具
最高の性能を誇る装備が交換できる。大量のグレードが必要だが、序盤で入手すれば向かうところ敵なし!?

2周目以降で役立つ転生石
さまざまな要素を2周目以降に引き継げる。ゲーム開始時から高レベルですべての術・技を使うことも可能。

料理を覚えられるレシピ
レシピを入手すれば作れる料理が増える。強力な効果を持つ料理は、過酷な冒険に欠かせない存在だ。

戦闘の幅を広げる優先行動
多くの優先行動を入手すれば、操作していないキャラクターに、より複雑な行動をさせることが可能に。

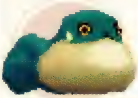
メリット2 物語を進めなくても強敵と戦える → 経験値を稼ぎやすい!

クエストをこなしていくとギルドランクが上がり、よりランクの高いクエストに挑戦できるようになる。ランクが高いほど出現する敵が強力になるが、そのぶん倒したときの見返りも大きい。高ランクのクエストをこなしていけば、物語を進めずにキャラクターをどんどん成長させられるのだ。また、ワイヤレスモードなら、親機のランクが高ければ自分のランクに関係なく高ランクのクエストに挑める(P.046)。

ランク10のクエストに出現する敵は、最終ダンジョンの敵に匹敵する強さ。

ランクによる敵の違い

ランク1で出現する敵は……



オタオタ

レベル	1	EXP	8
HP	130	ガルド	4

ランク10だと……

グリフィン

レベル	56	EXP	3886
HP	7510	ガルド	160

強力だがEXPを大量に獲得!

KNOWING THE QUEST

クエストを知る

ギルドで受けられるクエストは、物語を進めるうえで必須のものではない。しかし、クエストをこなせば報酬で懐は暖まり、クリアの過程でキャラクターの成長が見込める。その特徴や種類を知り、積極的にこなしていこう。

ギルドでクエストを受注しよう

クエストを受注する場であるギルドは、聖都ナーオス初訪問時(P.122)から利用可能になる。受付に話しかけると12個のクエストが表示されるので、好きなものを選ぼう。ただし、自分のギルドランクよりランクが高いクエストは受注できない。また、クエストは一度に1つしか受けられないということも覚えておこう。途中でやめたくなったら破棄することも可能だが、手痛いペナルティがあるのだ。

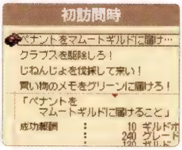
クエストの目的地は街で決まる。物語を進めると目的地が遠く離れてしまうことも。

クエスト受注のポイント

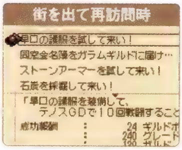
POINT 1 発生するクエストは街を出るたびに変化する

ギルドで受付に話しかけると、現在発生しているクエストを12個確認できる。これらのクエストは街に入るたびにがらりと変化するので、出入りを繰り返せば狙ったクエストを発生させることが可能だ。ただし、街によっては発生しないものや、物語が進むと発生するようになるものもある。物語の序盤で訪れるレグヌムやナーオスでは、ランクの高いクエストはほとんど発生しないのだ。

初訪問時



街を出て再訪問時



POINT 2 自分のギルドランク以下のクエストのみ受注可能

それぞれのクエストにはランクが設定されている。ランクが高いほど難易度が上がり、報酬も多くなるが、自分のギルドランクより高いクエストは受注できない。ギルドランクはクエストの報酬であるギルドポイントを貯めることで上昇する。最初は低ランクのクエストをこなして、ギルドポイントを貯めていこう。

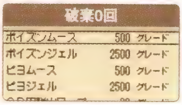
POINT 3 受けられるクエストは一度に1つだけ

一度に受注できるクエストは1つだけで、複数を同時にこなすことはできない。別のクエストを受けたくなったときは、今受けているものをクリアするか、破棄しよう。クエストの破棄はギルドの受付に話しかけると行える。

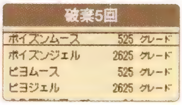
注意!! クエストを破棄すると……

クエストの破棄を行うと、ギルドアイテムの交換に必要なグレードが増えてしまう。破棄するたびに必要グレードが1%ずつ上がり、最大で300%まで上昇してしまうのだ。一度上がったものを下げることはできないので、クエストの破棄はできるだけ避けること。

破棄0回

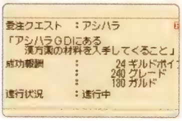


破棄5回



POINT 4 クエストの目的地は受注した街によって変わる

クエストのほとんどは受注した街の付近にあるギルドダンジョン(P.204)が目的地になり、指定されたダンジョンで目的を達成しないと、クエストをクリアすることはできない。たとえば、レグヌムで受けたクエストの目的を、ナーオスのギルドダンジョンで達成してもクエストクリアにはならないのだ。



クエストには8つの種類がある

クエストは全部で300以上もあるが、目的別に分けると以下の8種類になる。その目的は敵を倒したり、アイテムを届けたりとさまざまだ。同じ種類でも倒す敵などの対象はクエストによって異なるが、やることは同じ。種類ごとの特徴を覚えておけば、すべてのクエストに対応できるはずだ。ちなみに、探索、採掘、配達のクエストで用いるアイテムは、メニュー画面の「アイテム」には表示されない。

クエストの種類と名前

駆除　○○を駆除しろ!

特定の敵を10体倒すクエスト。受注するとギルドダンジョンに指定された敵が大量に出現するようになるので、どんどん倒していこう。一度の戦闘で複数体倒した場合もカウントされているため、5～6回の戦闘でクリアできる。

指定されたモンスターを10体倒そう

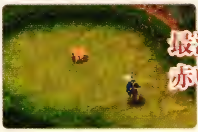
退治　○○を退治しろ!

指定された敵を倒すクエストで、この敵はギルドダンジョンの2層に現れる。敵のシンボルは移動せず、アサルトは発生させられない。戦うのは1回だけだが、通常の敵よりはるかに強い敵が相手になるので油断しないこと。

ダンジョンのどこかに潜む強敵を撃破せよ

探索　○○を探索して来い!

ギルドダンジョン内で、指定されたアイテムを手に入れるのが目的のクエスト。このアイテムは赤い宝箱に入っており、宝箱は必ずダンジョンの2層にある。クリアだけが目的なら、敵を避けつつすばやく2層へと向かおう。



最深部に眠る赤い宝箱をめざそう

採掘　○○を伐採(採掘)して来い!

クエスト名が伐採となっているものは薬草、採掘となっているものは鉱石の採掘オブジェを調べると、目的のアイテムが手に入る。採掘オブジェからこのアイテムが出現する確率は、(100÷クエストのランク×2)%だ。

目的のアイテムが出るまで採掘オブジェを調べる

保護　○○を保護しろ!

ギルドダンジョンに迷い込んだ人を捜し出すクエスト。目的の人物は必ず2層の奥におり、見つけて話しかければクリアとなる。探索のクエストと同じ感覚で行えるクエストだ。

奥地で迷った私を助けて!

配達　○○に○○を届けろ!

ギルドから渡されたアイテムを、ギルドダンジョンの2層にいる人物に届けるクエスト。飛行船入手後(P.189)は、別の街のギルドに配達するクエストも発生する。こちらはギルドダンジョンに行かなくてもクリアできる、唯一のクエストだ。

預かったアイテムを渡してくれ

護衛　○○を○○に送り届けろ!

対象の人物をギルドダンジョンまで連れていくのが目的。クエストを受けて、ギルドダンジョンに入るだけでクリアできる。簡単な分ほかのクエストより報酬は少なめだ。

ダンジョンの入口まででいい

試用　○○を試して来い!

変わった装備品を実戦で試すというクエストで、受注すると自動的に装備品が変更される。そのままギルドダンジョンで10回戦闘に勝利すればOKだ。武器を試すクエストでは、装備しているキャラクターを必ず戦闘に参加させること。この装備品はクエスト完了後になくなるが、完了しなければ装備したまま物語を進めることも可能だ。コレクター図鑑をコンプリートするには必須のクエストでもある。

試用品の特徴

- クエストを受けると、武器は特定のキャラクター、防具は全員が自動的に装備する
- クエストをクリア、もしくは破棄するまで外せない
- クエストをクリア、もしくは破棄するとなくなる
- 武器は武器カスタムでアビリティを変えられる

ひとクセある装備で10回戦闘

目的を達成して報告するとクエスト完了

ギルドダンジョンで目的を達成すると、ギルドにもどるかどうかの選択肢が現れる。「いいえ」を選ぶと自力でもどらないといけなくなるので、用がないなら「はい」を選ぼう。そのあとはどの街でもいいのでギルドの受付に話しかけると、クエスト完了となり報酬がもらえる。このときギルドポイントが一定値に達すると、ギルドランクが上昇するのだ。ちなみに、一度クリアしたクエストでも、再発生することがある。

クリア時の選択肢ですぐにギルドにもどれるが、飛行船は降りた場所に残ったままだ。

クエストクリアの報酬

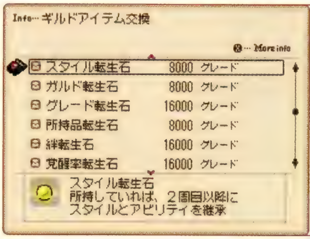
ギルドポイント	ギルドランクを上げるために必要となるポイント。このポイントが一定まで貯まるとギルドランクが1上がる(右表参照)
グレード	ギルドアイテムと交換できるポイントで、使った分はなくなってしまう。戦闘勝利時にも入手できるが、報酬の方が多くもらえる
ガルド	戦闘勝利時や宝箱からでも入手できるが、クエストの報酬は高額となっている

ギルドランクと必要ギルドポイント

ギルドランク	必要ギルドポイント	ギルドランク	必要ギルドポイント
1	0	6	1200
2	100	7	1700
3	250	8	2400
4	500	9	3300
5	800	10	4500

貯めたグレードをギルドアイテムと交換しよう

戦闘やクエストの報酬で手に入れたグレードは、ギルドでギルドアイテムと交換できる。ギルドアイテムは貴重なものばかりだが、グレードはそう簡単に貯まらないので、交換するときは慎重に選ぼう。オススメは幻のレシピ(P.284)入手に複数必要となるレシピ全般と、「ライフボトル使え」などのアイテムを使わせる優先行動だ。次の周回で効果をもたらす転生石は、ゲームクリアの直前で交換すればいい。



すべての要素を引き継いで次の周回を始めるには、21万以上のグレードが必要だ。

ギルドアイテム一覧(赤字は何度も交換できるものを示す)

種類	名称	必要グレード	販売場所 レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス
道具	ポイズンパウダー	100	●	●	●	●	●		
	ポイズンムース	500			●	●	●	●	●
	ポイズンジェル	2500						●	●
	ピヨパウダー	100	●	●	●	●	●		
	ピヨムース	500			●	●	●	●	●
	ピヨジェル	2500						●	●
	GD用脱出ロープ	90	●	●	●	●	●	●	●
武器	ドラゴンキラー	100000							●
	ドレッドトリガー	100000						●	
	クサナギノツルギ	100000							●
	セントトレーサー	100000						●	
	エレメントバレル	100000							●

種類	名称	必要グレード	販売場所 レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス
武器	グレートフッカー	100000						●	
防具	フロギストメイル	100000		●					
	テクタイトガード	100000			●				
	プリズムメイル	100000				●			
	ジュエルクローク	100000					●		
	オーダーガード	100000						●	
	神仙の法衣	100000							●
レシピ	レシピ003	50	●						
	レシピ005	50	●						
	レシピ007	100		●					
	レシピ009	150			●				
	レシピ011	200				●			

種類	名称	必要グレード	販売場所						
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス
レシピ	レシピ013	250					●		
	レシピ015	300						●	
	レシピ017	350							●
	レシピ019	350							●
	レシピ023	50	●						
	レシピ025	100		●					
	レシピ027	150			●				
	レシピ029	200				●			
	レシピ031	250					●		
	レシピ033	300						●	
	レシピ037	50	●						
	レシピ039	100		●					
	レシピ041	150			●				
	レシピ043	200				●			
	レシピ045	250					●		
	レシピ047	300						●	
	レシピ049	350							●
	レシピ054	50	●						
	レシピ056	100		●					
	レシピ058	150			●				
	レシピ060	250					●		
	レシピ062	300						●	
	レシピ064	350							●
	レシピ068	50	●						
	レシピ070	100		●					
	レシピ072	150			●				
	レシピ074	200				●			
	レシピ076	250					●		
	レシピ078	300						●	
	レシピ080	350							●
	レシピ082	350							●
	レシピ086	50	●						
	レシピ088	100		●					
	レシピ090	150			●				
	レシピ096	200				●			
	レシピ097	250					●		
	レシピ098	300						●	
	レシピ099	350							●
優先行動	攻撃に専念しろ	500				●	●	●	●
	術を盛大に使え	250	●	●	●				
	敵を攻撃しろ	200	●	●	●				
	術を使って戦え	500			●	●	●		
	弱い術を使え	550					●	●	●
	空中コンボ全開で	700					●		
	後衛を攻撃しろ	1400				●			
	秘奥義は積極的に	1400							●
	秘奥義は消極的に	1400							●
	詠唱を阻止しろ	700						●	
	違う敵を狙え	500		●	●	●	●		

種類	名称	必要グレード	販売場所						
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス
優先行動	回避行動を優先	850				●			
	消極的な行動で	900	●						
	弱ったときは待機	350		●					
	敵から離れろ	350		●					
	HPを小回復しろ	250	●	●	●				
	味方を蘇生しろ	900			●	●	●	●	●
	HPを中回復しろ	500			●	●	●		
	HPを大回復しろ	1200					●	●	●
	状態異常回復優先	1500		●	●	●	●	●	●
	オレンジグミ使え	350		●	●	●	●	●	●
	レモングミ使え	350			●	●	●	●	●
	ライフボトル使え	500			●	●	●	●	●
	敵を分析しろ	250	●						
	回復アイテム使え	2400					●	●	●
	パイングミ使え	350			●	●	●	●	●
	ミックスグミ使え	350				●	●	●	●
	ミラクルグミ使え	500					●	●	●
	ボトルで石化治療	250	●	●	●	●	●		
	ボトルで毒治療	250	●	●	●	●	●		
	ボトルでマヒ治療	250	●	●	●	●	●		
	ボトルで封印治療	250	●	●	●	●	●		
	ボトルで気絶治療	250	●	●	●	●	●		
	ボトルで状態回復	1050				●	●	●	●
	薬で全員HP回復	550				●	●	●	●
	薬で全員TP回復	550				●	●	●	●
	アイテムを奪え	700			●				
	お金を拾え	600	●	●	●	●	●	●	●
	物を拾え	400		●	●	●	●	●	●
	待機しろ	1400			●				
	さらにお金を拾え	2100					●	●	●
	さらに物を拾え	1600					●	●	●
貴重品	レベル転生石	8000	●	●	●	●	●	●	●
	術技転生石	8000	●	●	●	●	●	●	●
	スタイル転生石	8000	●	●	●	●	●	●	●
	ガルド転生石	8000	●	●	●	●	●	●	●
	グレード転生石	16000	●	●	●	●	●	●	●
	所持品転生石	8000	●	●	●	●	●	●	●
	絆転生石	16000	●	●	●	●	●	●	●
	覚醒率転生石	16000	●	●	●	●	●	●	●
	優先行動転生石	16000	●	●	●	●	●	●	●
	ライブラリ転生石	30000	●	●	●	●	●	●	●
	ギルド転生石	16000	●	●	●	●	●	●	●
	踏破世界転生石	16000	●	●	●	●	●	●	●
	所持増加転生石1	8000	●	●	●	●	●	●	●
	所持増加転生石2	20000	●	●	●	●	●	●	●
	所持増加転生石3	50000	●	●	●	●	●	●	●

MECHANISM OF THE GUILD DUNGEON

ギルドダンジョンの仕組み

それぞれの街の近くにあるギルド管轄区域が、ギルドダンジョンと呼ばれるものだ。このダンジョンは訪れるたびに形を変え、出現する敵や入手アイテムが変化することもある。ここでその仕組みを理解してから挑戦しよう。

入るたびに構造が変化する

ギルドダンジョン(GD)は必ず2層で構成されている。マップの構造は入るたびに変わり、宝箱と採掘オブジェの数も同様に変化するのだ。GD用脱出ロープというアイテムを使うと、一瞬で外に出られることも覚えておきたい。なお、立入禁止区域のみ仕組みが多少異なっている(P.228)。

初探索時

再探索時

各ギルドダンジョンの位置

出現する敵はランクによって決定

ギルドダンジョンに現れる敵は、受注したクエストのランクによって変化する。ランクが同じクエストなら、どのダンジョンでも同じ敵が出現するのだ。また、クエストを受けていないときや、目的地以外のギルドダンジョンを訪れたときは、自分のギルドランクに対応した敵が出現する。以下に各ランクで出現する敵を記載したので、パーティのレベルと同程度の敵が現れるランクのクエストに挑もう。

クエストのランクが高いと、序盤に訪れるギルドダンジョンでも強敵が出現する。

ギルドダンジョンに出現するモンスター

ランク	名称	レベル	HP	EXP
ランク1	ウルフ	4	220	32
	オタオタ	1	130	8
	チュンチュン	2	150	14
	トータス	6	290	60
	ビー	5	250	45
	プチプリ	3	180	22
ランク2	カーカー	13	590	229
	ガルムウルフ	9	410	118
	ゲコゲコ	11	500	169
	ヘビートータス	14	650	262
	ライガル	12	540	198
ランク3	ガルーダ	21	1490	560
	クラブス	18	940	419
	ネコント	17	870	376
	バジリスク	20	1390	511
	バット	15	760	298
	パプゲコ	16	810	336
ランク4	ウオント	24	1890	722
	コリュンティス	27	2470	1038
	サイボア	26	2230	905
	ビッグバット	26	2120	842
ランク5	エントウルフ	29	2470	1038
	キングトータス	31	2720	1181
	サラマンダー	33	2990	1362
	フレイムバット	32	2850	1256
	マッドゴレム	28	2600	1109
ランク6	サイノッサス	33	3410	1494
	サラマンダー	33	2990	1362
	ステレオティス	34	3260	1412
	チューパン	32	3260	1421
	ファイア・ソウル	33	3120	1333
	マンドラゴラ	30	2990	1315
ランク7	ガルボオオトカゲ	35	4320	1937
	グラスルーダ	43	4820	2230
	コーラルクラブ	38	4650	2121
	ドライアド	42	4490	2130
ランク8	エレノッサス	45	5170	2437
	カモフラウルフ	50	6090	2595
	ビーナイツ	43	5000	2332
	ブーボア	45	5530	2665
ランク9	カクトゥス	55	7300	3626
	キマイラ	56	7510	4002
	ストーンゴレム	52	6680	3234
	デスシーカー	55	7300	3751
	ホワイトウルフ	45	5720	2786
ランク10	グリフィン	56	7510	3886
	グレルホルン	57	7730	4143
	ベヒモス	57	7730	4151
	ユニホーンドル	55	7300	3889

TOPICS 特定のクエストにしか現れない敵が存在する

ギルドダンジョンでは駆除や退治のクエストを受けていると、上記の敵以外にも撃破対象となる敵が出現する。このような敵のほとんどは、通常のダンジョンやフィールド上に出現するモンスターだが、なかには特定のクエストでしかお目にかかれないものもいる。それが右表の13体だ。いずれも退治クエストの対象となる強敵だが、モンスター図鑑のコンプリートをめざすなら、必ずクエストを受けて戦っておこう。

退治クエストにのみ出現する敵

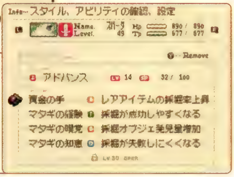
名称	ランク
イワーント	2
レドゲコ	2
ライガス	6
デスビーナイツ	7
アイスリザード	8
スティールクラブ	8
ラーヴァゴレム	8
アルラウネ	9
ウドゴレム	9
ステレックス	9
ライガン	9
センサス	10
フレイム・ソウル	10

ダンジョンやランクで入手できるアイテムが変わる

ギルドダンジョンには、宝箱や採掘オブジェが無数に存在する。これらから手に入るアイテムは、クエストのランクやダンジョンによって変化するのだ。このランクは敵の場合と同様に、クエストを受けていないときなどは自分のギルドランクが適用される。

採掘オブジェから手に入る薬草や鉱石はダンジョンごとに決まっており、ランクによって各アイテムの入手確率が変化する。一方宝箱から入手できるものは、素材以外ダンジョンによる違いはない。こちらはランクによって大きく変化し、ランクが高いほど強力な装備品を入手できるようになっているのだ。

ダンジョンのランクが高いほど、採掘オブジェから高価なアイテムを入手しやすい。



アビリティ「黄金の手」や料理のキッシュを利用すると、確率の低いものが出やすくなる。

採掘オブジェのポイント

- ギルドダンジョンごとに、入手できるアイテムが決まっている
- ランクが2上がるごとに、ありふれた草、ありふれた石ころの入手確率が下がり、それ以外の入手確率が上がる
- 鉱石の採掘オブジェからは、ランク10のときのみ貴重な鉱石を入手できる

宝箱のポイント

- 素材はギルドダンジョン、それ以外はランクによって入手確率が変化する
- 素材が手に入るギルドダンジョンでは、ほかのアイテムの入手確率が若干下がる
- 素材の入手確率はランクが上がると若干下がる
- ランクが高いほど高額のガルド、強力な装備品を入手できるようになる

採掘オブジェから入手できるアイテム(入手確率は小数点第2位以下を切り捨てて掲載している)

種類	名称	ダンジョンごとの入手確率(%) ランク1～2の場合							ダンジョンごとの入手確率(%) ランク10の場合						
		レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
薬草	ありふれた草	74.2	75.3	24.8	96.2	24.5	25.3	96.2	40.0	41.3	11.0	85.7	10.7	11.4	85.7
	セージ		5.7	28.7		1.8	1.9			13.7	27.5		3.5	3.8	
	セボリー	5.7	1.4	4.7			0.9		13.3	3.4	9.1			1.9	
	ラベンダー	5.7	2.8	1.9		28.3	1.9		13.3	6.8	3.6		26.7	3.8	
	カモミール		5.7	0.9		28.3				13.7	1.8		26.7		
	ベルベーヌ	2.8		1.9		1.8	29.2		6.6		3.6		3.5	28.5	
	バジル	2.8		0.9		0.4	29.2		6.6		1.8		0.8	28.5	
	サフラン		2.8	28.7		4.7				6.8	27.5		8.9		
	レッドセージ		1.4	1.9		1.8	0.9			3.4	3.6		3.5	1.9	
	レッドセボリー	1.4		1.9			1.9		3.3		3.6			3.8	
	レッドラベンダー	2.8	1.4	0.4		1.8	0.9		6.6	3.4	0.9		3.5	1.9	
	レッドカモミール	1.4				1.8	0.9		3.3				3.5	1.9	
	レッドベルベーヌ	1.4		0.4		0.9	1.9		3.3		0.9		1.7	3.8	
	レッドバジル		1.4			0.4	1.9			3.4			0.8	3.8	
	レッドサフラン			0.9			0.4				1.8			0.9	
	ミント			0.4		0.9	0.4				0.9		1.7	0.9	
	ローズマリー			0.4							0.9				
	チェリーセージ		1.4			0.4				3.4			0.8		
	キャットニップ					0.4							0.8		
	タイム					0.4		1.8					0.8		7.1

種類	名称	ダンジョンごとの入手確率(%) ランク1～2の場合							ダンジョンごとの入手確率(%) ランク10の場合						
		レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
薬草	ヴァレリアン				1.8		0.4					7.1		0.9	
	ダンデライオン						0.4	1.8						0.9	7.1
	アンジェリカ	1.4					0.4		3.3					0.9	
	ヒレハリソウ			0.4	1.8	0.4					0.9	7.1	0.8		
鉱石	ありふれた石ころ	32.7	27.3	94.5	27.3	94.5	94.5	40.9	13.0	13.0	75.0	12.6	75.0	75.0	19.6
	火のカケラ	6.2	1.0	1.8	31.5		1.8	1.5	10.8	2.1	6.2	31.5		6.2	3.2
	火の石				2.1							4.2			
	火の結晶				0.5							1			
	水のカケラ	6.2	31.5		1.0	1.8		1.5	10.8	32.6		2.1	6.2		3.2
	水の石		2.1							4.3					
	水の結晶		0.5							1.0					
	土のカケラ	37.7	1.0	1.8	1.0			1.5	32.6	2.1	6.2	2.1			3.2
	土の石	2.5							4.3						
	土の結晶	0.6							1.0						
	風のカケラ	1.2	1.0		1.0	1.8	1.8	47.2	2.1	2.1		2.1	6.2	6.2	49.1
	風の石							3.1							6.5
	風の結晶							0.7							1.6
	光のカケラ	6.2	31.5	1.8	1.0		1.8	1.5	10.8	32.6	6.2	2.1		6.2	3.2
	光の石		2.1							4.3					
	光の結晶		0.5							1.0					
	闇のカケラ	6.2	1.0		31.5	1.8		1.5	10.8	2.1		31.5	6.2		3.2
	闇の石				2.1							4.2			
	闇の結晶				0.5							1.0			
	純白金石								1.0						1.6
	聖銀鉱石									1.0					
	妖鉱石											1.0		6.2	
	鬼面石											1.0			1.6
	蛍輝石												6.2		
	淡輝岩								1.0		6.2	1.0			
	神武鉱石									1.0		1.0			1.6
	魔素鉱石														1.6
	レグヌニウム								1.0						
	ガラム超硬石											1.0			

宝箱から入手できる素材

名称	ダンジョンごとの基本入手確率(%)						
	レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
ポイズンパウダー	3.5	0.7		0.7			0.6
ポイズンムース	1.4						
ポイズンジェル	0.3						
パラライパウダー	0.7	3.5		0.7			0.6
パラライムース		1.4					
パラライジェル		0.3					
ストーンパウダー	0.7	0.7		3.5			0.6
ストーンムース				1.4			
ストーンジェル				0.3			

名称	ダンジョンごとの基本入手確率(%)						
	レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
サイレスパウダー	0.7	0.7		0.7			3.3
サイレスムース							1.3
サイレスジェル							0.3
ピヨパウダー	0.7	0.7		0.7			3.3
ピヨムース							1.3
ピヨジェル							0.3

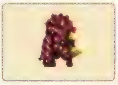
宝箱から入手できる素材以外のもの（入手確率は小数点第2位以下を切り捨てて掲載している）

種類	名称	ランクごとの入手確率(%)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ガルド	15ガルド	23.1									
	25ガルド	15.4	0.3								
	40ガルド	7.7	20.9								
	60ガルド	3.8	13.9	0.3							
	85ガルド	0.3	6.9	20.5							
	115ガルド		3.4	13.6	0.3						
	150ガルド		0.3	6.8	20.4						
	190ガルド			3.4	13.6	0.3					
	240ガルド			0.3	6.8	20.4					
	300ガルド				3.4	13.6	0.3				
	370ガルド				0.3	6.8	20.3				
	450ガルド					3.4	13.5	0.3			
	540ガルド					0.3	6.7	20.2			
	640ガルド						3.3	13.5	0.3		
	760ガルド						0.3	6.7	19.8		
	900ガルド							3.3	13.2	0.3	
	1060ガルド							0.3	6.6	19.9	
	1240ガルド								3.3	13.2	0.3
	1440ガルド								0.3	6.6	19.8
	1700ガルド									3.3	13.2
	2000ガルド									0.3	6.6
	2500ガルド										3.3
	3000ガルド										0.3
道具	アップルグミ	6.1	5.5	4.7	4.7	3.7	3.7	3.0	2.9	1.9	1.9
	オレンジグミ	1.9	1.7	1.7	1.7	1.7	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6
	レモングミ	0.3	0.6	1.0	1.3	1.7	2	2.3	2.6	2.9	3.3
	パイングミ	0.3	0.6	1.0	1.3	1.7	2	2.3	2.6	2.9	3.3
	ミックスグミ	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	ミラクルグミ	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	スペシフィック	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	トリート	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	ポイズンボトル	1.1	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.9	0.9	0.9
	パラライボトル	1.1	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.9	0.9	0.9
	ストーンボトル	1.1	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.9	0.9	0.9
	シールボトル	0.7	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6
	ウィークボトル	0.7	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6
	パナシーアボトル	0.7	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6
	ライフボトル	1.9	1.7	1.7	1.7	1.7	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6
	エリクシール	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	奇蹟水	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	スペクタクルズ	1.9	1.7	1.7	1.7	1.7	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6
食材	穀物／粉類	3.8	3.4	3.4	3.4	3.4	3.3	3.3	3.3	3.3	3.3
	肉類	2.7	2.4	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3
	魚介類	2.7	2.4	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3
	野菜／根菜	1.9	1.7	1.7	1.7	1.7	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6
	卵／乳製品	1.9	1.7	1.7	1.7	1.7	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6
	パン／麺類	3.8	3.4	3.4	3.4	3.4	3.3	3.3	3.3	3.3	3.3
	調味料	1.9	1.7	1.7	1.7	1.7	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6
	高級食材	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	高級調味料	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
ルカの武器	落ちていた棒	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	オブシディアン	0.7	1.3	0.3							
	ヒートソード	0.3	0.6	1.3	0.3						
	ミスリルソード		0.3	0.6	1.3	0.3					
	アースブレード			0.3	0.6	1.3	0.3				
	アサルトソード				0.3	0.6	1.3	0.3			
	光剣ワルキューレ					0.3	0.6	1.3	0.3		
	フレイムソード						0.3	0.6	1.3	0.3	
	デッキブラシ							0.3	0.6	1.3	0.3
	ボルテックソード								0.3	0.6	1.3
	魔剣ネピリム									0.3	0.6
	SD										0.3
イリアの武器	ファウストマグ	0.7	1.3	0.3							
	クイックワーカー	0.3	0.6	1.3	0.3						
	ピットスィーパー		0.3	0.6	1.3	0.3					
	ブリッツトリガー			0.3	0.6	1.3	0.3				
	ピースキーパー				0.3	0.6	1.3	0.3			

種類	名称	ランクごとの入手確率(%)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
イリアの武器	フロードマグ					0.3	0.6	1.3	0.3		
	デザートベリアル						0.3	0.6	1.3	0.3	
	ボルテックマグ							0.3	0.6	1.3	0.3
	パニッシャー								0.3	0.6	1.3
	ビリーズレガシー									0.3	0.6
	ブリザードマグ										0.3
スパーダの武器	ファイアブレード	0.7	1.3	0.3							
	ウィンドレイピア	0.3	0.6	1.3	0.3						
	チンクエディア		0.3	0.6	1.3	0.3					
	カッツバルゲル			0.3	0.6	1.3	0.3				
	セイントレイピア				0.3	0.6	1.3	0.3			
	シデン					0.3	0.6	1.3	0.3		
	ヴォーパルソード						0.3	0.6	1.3	0.3	
	ムラマサ							0.3	0.6	1.3	0.3
	ビームサーベル								0.3	0.6	1.3
	フランベルジュ									0.3	0.6
	ライトニングS										0.3
アンジュの武器	ブレイズダガー	0.7	1.3	0.3							
	バタフライナイフ	0.3	0.6	1.3	0.3						
	クラッシュダガー		0.3	0.6	1.3	0.3					
	イビルハンター			0.3	0.6	1.3	0.3				
	ブリザードダガー				0.3	0.6	1.3	0.3			
	ブラストエッジ					0.3	0.6	1.3	0.3		
	旋風						0.3	0.6	1.3	0.3	
	ドミニオンダガー							0.3	0.6	1.3	0.3
	アトラスエッジ								0.3	0.6	1.3
	如水									0.3	0.6
	ディバインエッジ										0.3
リカルドの武器	スチームライフル	0.7	1.3	0.3							
	ブラッドカービン	0.3	0.6	1.3	0.3						
	スマートハンター		0.3	0.6	1.3	0.3					
	ファイアライフル			0.3	0.6	1.3	0.3				
	ヘルスナイパー				0.3	0.6	1.3	0.3			
	アクアガンナー					0.3	0.6	1.3	0.3		
	ドワーベンアーム						0.3	0.6	1.3	0.3	
	ストームバレル							0.3	0.6	1.3	0.3
	フレイムガンナー								0.3	0.6	1.3
	フリーズカービン									0.3	0.6
	レッドレクイエム										0.3
エルマーナの武器	ダークナックル	0.7	1.3	0.3							
	ファイアアームズ	0.3	0.6	1.3	0.3						
	クリスタルグラブ		0.3	0.6	1.3	0.3					
	ミスリルアームズ			0.3	0.6	1.3	0.3				
	マリンフィスト				0.3	0.6	1.3	0.3			
	ブラストナックル					0.3	0.6	1.3	0.3		
	ウィンドナックル						0.3	0.6	1.3	0.3	
	デモンズフィスト							0.3	0.6	1.3	0.3
	スローネフィスト								0.3	0.6	1.3
	アイスナックル									0.3	0.6
	ベアナックル										0.3
防具	オートクチュール	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		
	ミスリルメイル								0.3	0.3	
	ゴールドアーマー									0.3	0.3
	マム・ベイン										0.3
	レザーガード	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		
	ミスリルガード								0.3	0.3	
	プリンセスガード									0.3	0.3
	レアガード										0.3
	クローク	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		
	ドルイドクローク							0.3	0.3	0.3	
	ミスリルクローク								0.3	0.3	0.3
	エルダークローク									0.3	0.3
	クイーンクローク										0.3
	白帯の胴着	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		
	鳳凰の衣								0.3	0.3	
	銀狼の闘衣									0.3	0.3
	黄龍の闘衣										0.3

クエストデータ

7 **PICK UP** RANK 01 【危険】アマードボアを退治しろ!



レベル	24	HP	1790
得意属性	—	弱点属性	—

ランク1のクエストだが、敵のレベルがかなり高い。特に物理防御に秀でているため、こちらの攻撃は70以上ほしいところだ。また、敵は攻撃も強烈。1人が前線でガードに徹し、残りのメンバーは離れて攻撃しよう。

クエストデータ

種類	クエスト名	報酬		
		ギルドポイント	グレード	ガルド
駆除	RANK 01 ウルフを駆除しろ!	18	240	130
	RANK 01 オタオタを駆除しろ!	18	240	130
	RANK 01 チュンチュンを駆除しろ!	18	240	130
	RANK 01 トータスを駆除しろ!	18	240	130
	RANK 01 ビーを駆除しろ!	18	240	130
	RANK 01 プチプリを駆除しろ!	18	240	130
	RANK 02 カーカーを駆除しろ!	19	320	190
	RANK 02 ガルムウルフを駆除しろ!	19	320	190
	RANK 02 ゲコゲコを駆除しろ!	19	320	190
	RANK 02 ヘビートータスを駆除しろ!	19	320	190
	RANK 03 ガルーダを駆除しろ!	20	500	250
	RANK 03 クラブスを駆除しろ!	20	500	250
	RANK 03 コパンを駆除しろ!	20	500	250
	RANK 03 ネコントを駆除しろ!	20	500	250
	RANK 03 バジリスクを駆除しろ!	20	500	250
	RANK 03 パプゲコを駆除しろ!	20	500	250
	RANK 04 ウオントを駆除しろ!	22	740	320
	RANK 04 コリュンティスを駆除しろ!	22	740	320
	RANK 04 サイボアを駆除しろ!	22	740	320

全316のクエストを種類ごとに分け、ランク順に並べて掲載した。発生する街や報酬をチェックして、効率よくこなしていこう。難易度の高いクエストについてはアドバイスも掲載しているので、参考にしてもらいたい。

❶ 種類
クエストの種類。各種類の掲載ページは以下のとおり。

駆除	P.210	探索	P.214	保護	P.218	護衛	P.222
退治	P.212	採掘	P.216	配達	P.218	試用	P.222

❷ ランク
クエストのランク。この数値が自分のギルドランク以下のクエストのみ受注できる。

❸ クエスト名
クエストの名称。○○の部分には各街の名前が入る。

❹ 報酬
クエストクリア時にもらえるギルドポイント、グレード、ガルド。

❺ 発生する街
そのクエストが発生する街に●をつけている。

❻ 目的
クエストの目的を記載している。

❼ PICKUP
難しい退治クエストや試用クエストをピックアップして、攻略のアドバイスを載せている。

発生する街							目的		
レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス			
●	●	●	●	●	●	●	目的地でウルフを10体倒す	ウルフ	▶P.243
●	●	●	●	●	●	●	目的地でオタオタを10体倒す	オタオタ	▶P.244
●	●	●	●	●	●	●	目的地でチュンチュンを10体倒す	チュンチュン	▶P.259
●	●	●	●	●	●	●	目的地でトータスを10体倒す	トータス	▶P.261
●	●	●	●	●	●	●	目的地でビーを10体倒す	ビー	▶P.264
●	●	●	●	●	●	●	目的地でプチプリを10体倒す	プチプリ	▶P.266
●	●	●	●	●	●	●	目的地でカーカーを10体倒す	カーカー	▶P.245
●	●	●	●	●	●	●	目的地でガルムウルフを10体倒す	ガルムウルフ	▶P.247
●	●	●	●	●	●	●	目的地でゲコゲコを10体倒す	ゲコゲコ	▶P.250
●	●	●	●	●	●	●	目的地でヘビートータスを10体倒す	ヘビートータス	▶P.267
●	●	●	●	●	●	●	目的地でガルーダを10体倒す	ガルーダ	▶P.246
●	●	●	●	●	●	●	目的地でクラブスを10体倒す	クラブス	▶P.249
●	●	●	●	●	●	●	目的地でコパンを10体倒す	コパン	▶P.252
●	●	●	●	●	●	●	目的地でネコントを10体倒す	ネコント	▶P.262
●	●	●	●	●	●	●	目的地でバジリスクを10体倒す	バジリスク	▶P.263
●	●	●	●	●	●	●	目的地でパプゲコを10体倒す	パプゲコ	▶P.264
	●	●	●	●	●	●	目的地でウオントを10体倒す	ウオント	▶P.242
	●	●	●	●	●	●	目的地でコリュンティスを10体倒す	コリュンティス	▶P.252
	●	●	●	●	●	●	目的地でサイボアを10体倒す	サイボア	▶P.252

クエストデータの続き

種類	クエスト名	報酬		
		ギルドポイント	グレード	ガルド
駆除	RANK 04 ビッグバットを駆除しろ!	22	740	320
	RANK 05 エントウルフを駆除しろ!	25	900	400
	RANK 05 サラマンダーを駆除しろ!	25	900	400
	RANK 05 フレイムバットを駆除しろ!	25	900	400
	RANK 05 マッドゴレムを駆除しろ!	25	900	400
	RANK 06 ウリボアを駆除しろ!	28	1100	680
	RANK 06 サイノッサスを駆除しろ!	28	1100	680
	RANK 06 ステレオティスを駆除しろ!	28	1100	680
	RANK 06 ソブルテンを駆除しろ!	28	1100	680
	RANK 06 チューパンを駆除しろ!	28	1100	680
	RANK 06 ビーワーカーを駆除しろ!	28	1100	680
	RANK 06 ファイア・ソウルを駆除しろ!	28	1100	680
	RANK 06 マンドラゴラを駆除しろ!	28	1100	680
	RANK 07 ガルボオオトカゲを駆除しろ!	32	1500	900
	RANK 07 グラスルーダを駆除しろ!	32	1500	900
	RANK 07 コーラルクラブを駆除しろ!	32	1500	900
	RANK 07 ライガーを駆除しろ!	32	1500	900
	RANK 07 ローボアを駆除しろ!	32	1500	900
	RANK 08 エレノッサスを駆除しろ!	38	2000	1200
	RANK 08 カモフラウルフを駆除しろ!	38	2000	1200
	RANK 08 ビーナイツを駆除しろ!	38	2000	1200
	RANK 08 ブーボアを駆除しろ!	38	2000	1200
	RANK 09 アイスバットを駆除しろ!	48	2600	1600
	RANK 09 カクトゥスを駆除しろ!	48	2600	1600
	RANK 09 キマイラを駆除しろ!	48	2600	1600
	RANK 09 ホワイトウルフを駆除しろ!	48	2600	1600
	RANK 10 グリフィンを駆除しろ!	66	4000	2000
	RANK 10 グレルホルンを駆除しろ!	66	4000	2000
	RANK 10 ベヒモスを駆除しろ!	66	4000	2000
	RANK 10 ユニホーンドルを駆除しろ!	66	4000	2000
退治	RANK 01 【危険】アマードボアを退治しろ!	29	400	190
	RANK 01 【危険】アルカソードマンを退治しろ!	10	125	50
	RANK 01 【危険】ライガルを退治しろ!	28	300	130
	RANK 02 【危険】イワーントを退治しろ!	29	400	190
	RANK 02 【危険】レドゲコを退治しろ!	32	625	250

PICK UP RANK 01 【危険】アマードボアを退治しろ!

レベル	24	HP	1790
得意属性	—	弱点属性	—

ランク1のクエストだが、敵のレベルがかなり高い。特に物理防御に秀でているため、こちらの攻撃は70以上ほしいところだ。また、敵は攻撃も強烈。1人が前線でガードに徹し、残りのメンバーは離れて攻撃しよう。

発生する街							目的		
レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス			
	●	●	●	●	●	●	目的地でビッグバットを10体倒す	ビッグバット	P.265
		●	●	●	●	●	目的地でエントウルフを10体倒す	エントウルフ	P.243
		●	●	●	●	●	目的地でサラマンダーを10体倒す	サラマンダー	P.253
		●	●	●	●	●	目的地でフレイムバットを10体倒す	フレイムバット	P.267
		●	●	●	●	●	目的地でマッドゴレムを10体倒す	マッドゴレム	P.269
		●	●	●	●	●	目的地でウリボアを10体倒す	ウリボア	P.243
		●	●	●	●	●	目的地でサイノッサスを10体倒す	サイノッサス	P.252
		●	●	●	●	●	目的地でステレオティスを10体倒す	ステレオティス	P.255
		●	●	●	●	●	目的地でソブルテンを10体倒す	ソブルテン	P.257
		●	●	●	●	●	目的地でチューパンを10体倒す	チューパン	P.259
		●	●	●	●	●	目的地でビーワーカーを10体倒す	ビーワーカー	P.265
		●	●	●	●	●	目的地でファイア・ソウルを10体倒す	ファイア・ソウル	P.266
		●	●	●	●	●	目的地でマンドラゴラを10体倒す	マンドラゴラ	P.270
			●	●	●	●	目的地でガルポオオトカゲを10体倒す	ガルポオオトカゲ	P.246
			●	●	●	●	目的地でグラスルーダを10体倒す	グラスルーダ	P.249
			●	●	●	●	目的地でコーラルクラブを10体倒す	コーラルクラブ	P.251
			●	●	●	●	目的地でライガーを10体倒す	ライガー	P.272
			●	●	●	●	目的地でローボアを10体倒す	ローボア	P.275
				●	●	●	目的地でエレノッサスを10体倒す	エレノッサス	P.243
				●	●	●	目的地でカモフラウルフを10体倒す	カモフラウルフ	P.246
				●	●	●	目的地でビーナイツを10体倒す	ビーナイツ	P.264
				●	●	●	目的地でブーボアを10体倒す	ブーボア	P.266
					●	●	目的地でアイスバットを10体倒す	アイスバット	P.239
					●	●	目的地でカクトゥスを10体倒す	カクトゥス	P.246
					●	●	目的地でキマイラを10体倒す	キマイラ	P.248
					●	●	目的地でホワイトウルフを10体倒す	ホワイトウルフ	P.269
						●	目的地でグリフィンを10体倒す	グリフィン	P.250
			●			●	目的地でグレルホルンを10体倒す	グレルホルン	P.250
			●			●	目的地でベヒモスを10体倒す	ベヒモス	P.268
						●	目的地でユニホーンドルを10体倒す	ユニホーンドル	P.271
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるアマードボアを倒す	アマードボア	P.240
						●	目的地の2層にいるアルカソードマンを倒す	アルカソードマン	P.240
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるライガルを倒す	ライガル	P.273
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるイワーントを倒す	イワーント	P.242
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるレドゲコを倒す	レドゲコ	P.275

PICK UP RANK 01 【危険】アルカソードマンを退治しろ！

レベル	1	HP	30
得意属性	－	弱点属性	－

倒す分にはなんの苦労もしないが、この敵と戦う意味はモンスター図鑑を埋めることにある。物語中で戦うときはスペクタクルズが使えず、アイテムを盗むこともできないので、このクエストを利用するのだ。

クエストデータの続き

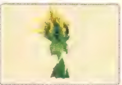
種類	クエスト名	報酬		
		ギルドポイント	グレード	ガルド
退治	RANK 03 【危険】キングトータスを退治しろ！	36	925	320
退治	RANK 03 【危険】マッドゴレムを退治しろ！	36	925	320
退治	RANK 04 【危険】サンドファングを退治しろ！	40	1125	400
退治	RANK 04 【危険】ドライアドを退治しろ！	40	1125	400
退治	RANK 05 【危険】タイラントタスを退治しろ！	45	1375	680
退治	RANK 05 【危険】トレントを退治しろ！	45	1375	680
退治	RANK 05 【危険】ブラックバットを退治しろ！	45	1375	680
退治	RANK 06 【危険】スノウトレントを退治しろ！	50	1875	900
退治	RANK 06 【危険】ライガスを退治しろ！	50	1875	900
退治	RANK 07 【危険】アイス・ソウルを退治しろ！	60	2500	1200
退治	RANK 07 【危険】デスビーナイツを退治しろ！	60	2500	1200
退治	RANK 08 【危険】アイスリザードを退治しろ！	70	3250	1600
退治	RANK 08 【危険】スティールクラブを退治しろ！	70	3250	1600
退治	RANK 08 【危険】ラーヴァゴレムを退治しろ！	70	3250	1600
退治	RANK 09 【危険】アルラウネを退治しろ！	85	4000	2000
退治	RANK 09 【危険】ウドゴレムを退治しろ！	85	4000	2000
退治	RANK 09 【危険】ステレックスを退治しろ！	85	4000	2000
退治	RANK 09 【危険】ライガンを退治しろ！	85	4000	2000
退治	RANK 10 【危険】センサスを退治しろ！	100	5000	2500
退治	RANK 10 【危険】フレイム・ソウルを退治しろ！	100	5000	2500
探索	RANK 01 漢方薬の材料を探索して来い！	24	240	130
探索	RANK 01 苗木を探索して来い！	24	240	130
探索	RANK 02 いなくなった子犬を探索して来い！	26	320	190
探索	RANK 02 虎模様の旗を探索して来い！	26	320	190
探索	RANK 03 50年前の恋文を探索して来い！	29	500	250
探索	RANK 03 古銭コレクションを探索して来い！	29	500	250
探索	RANK 04 穴の開いた洗面器を探索して来い！	33	740	320
探索	RANK 04 形見のペンダントを探索して来い！	33	740	320
探索	RANK 05 奪われた美術品を探索して来い！	37	900	400

PICK UP　RANK 07 【危険】アイス・ソウルを退治しろ！

レベル	55	HP	12000
得意属性	水	弱点属性	火

敵は水属性のアイシクルを連発してくるので、アクアマントを装備してダメージを減らそう。また、縦回転して前後に攻撃するため、うしろに回っても油断は禁物だ。ルカを戦闘に参加させて火属性の攻撃で攻めるといい。

PICK UP　RANK 09 【危険】アルラウネを退治しろ！



レベル	57	HP	16800
得意属性	―	弱点属性	―

ファイアボールを使うアルラウネ2体が相手。知性が高いため、ただのファイアボールでもかなり強烈だ。敵が詠唱したら即座にマジックガードすること。攻めるときは、術よりも物理攻撃の方がダメージを与えられる。

発生する街							目的		
レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス			
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるキングトータスを倒す	キングトータス	P.249
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるマッドゴレムを倒す	マッドゴレム	P.269
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるサンドファングを倒す	サンドファング	P.253
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるドライアドを倒す	ドライアド	P.261
		●	●	●	●	●	目的地の2層にいるタイラントタスを倒す	タイラントタス	P.258
		●	●	●	●	●	目的地の2層にいるトレントを倒す	トレント	P.262
		●	●	●	●	●	目的地の2層にいるブラックバットを倒す	ブラックバット	P.266
			●	●	●	●	目的地の2層にいるスノウトレントを倒す	スノウトレント	P.256
			●	●	●	●	目的地の2層にいるライガスを倒す	ライガス	P.272
				●	●	●	目的地の2層にいるアイス・ソウルを倒す	アイス・ソウル	P.239
				●	●	●	目的地の2層にいるデスビーナイツを倒す	デスビーナイツ	P.261
					●	●	目的地の2層にいるアイスリザードを倒す	アイスリザード	P.239
					●	●	目的地の2層にいるスティールクラブを倒す	スティールクラブ	P.255
					●	●	目的地の2層にいるラーヴァゴレムを倒す	ラーヴァゴレム	P.272
						●	目的地の2層にいるアルラウネを倒す	アルラウネ	P.241
						●	目的地の2層にいるウドゴレムを倒す	ウドゴレム	P.242
						●	目的地の2層にいるステレックスを倒す	ステレックス	P.255
						●	目的地の2層にいるライガンを倒す	ライガン	P.273
●							目的地の2層にいるセンサスを倒す	センサス	P.257
	●						目的地の2層にいるフレイム・ソウルを倒す	フレイム・ソウル	P.267
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、漢方薬の材料を入手する		
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、苗木を入手する		
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、いなくなった子犬を入手する		
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、虎模様の旗を入手する		
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、50年前の恋文を入手する		
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、古銭コレクションを入手する		
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、穴の開いた洗面器を入手する		
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、形見のペンダントを入手する		
		●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、奪われた美術品を入手する		

PICK UP RANK 10 【危険】センサスを退治しろ！

レベル	60	HP	37500
得意属性	―	弱点属性	―

敵の防御力が高く長期戦になりがちなため、回復アイテムを豊富に用意して挑みたい。敵はサンダーブレードを多用するが、詠唱を止めるのは難しいのでマジックガードしよう。なお、まれにイリアの強力な武器を盗める。

PICK UP RANK 10 【危険】フレイム・ソウルを退治しろ！

レベル	60	HP	27000
得意属性	火	弱点属性	水

2体のフレイム・ソウルと戦うクエスト。範囲が広く威力も高いイラプションを使うので、全員にフレアマントを2つ装備させておこう。敵は防御力が高いものの水属性に弱い。イリアのアイストーネードなどで攻撃だ。

クエストデータの続き

種類	クエスト名	報酬 ギルドポイント	報酬 グレード	報酬 ガルド
探索	RANK 05 皇帝の家系図を探索して来い!	37	900	400
探索	RANK 06 海賊の望遠鏡を探索して来い!	42	1100	680
探索	RANK 06 羊皮紙の地図を探索して来い!	42	1100	680
探索	RANK 07 黄金の懐中時計を探索して来い!	47	1500	900
探索	RANK 07 水晶のドクロを探索して来い!	47	1500	900
探索	RANK 08 五神山の玉の枝を探索して来い!	57	2000	1200
探索	RANK 08 仏石の鉢を探索して来い!	57	2000	1200
探索	RANK 09 火ネズミの皮衣を探索して来い!	72	2600	1600
探索	RANK 09 龍の首の玉を探索して来い!	72	2600	1600
探索	RANK 10 ツバメの子安貝を探索して来い!	100	4000	2000
探索	RANK 10 プラチナの十字架を探索して来い!	100	4000	2000
探索	RANK 10 錬金術の書を探索して来い!	100	4000	2000
採掘	RANK 02 亜鉛鉱石を採掘して来い!	16	320	190
採掘	RANK 02 オオバコを伐採して来い!	16	320	190
採掘	RANK 02 おもしろい形の石を採掘して来い!	16	320	190
採掘	RANK 02 磁鉄を採掘して来い!	16	320	190
採掘	RANK 02 千年草を伐採して来い!	16	320	190
採掘	RANK 02 ヒカリ苔を伐採して来い!	16	320	190
採掘	RANK 02 マイタケを伐採して来い!	16	320	190
採掘	RANK 02 水切りに適した石を採掘して来い!	16	320	190
採掘	RANK 03 硫黄を採掘して来い!	20	500	250
採掘	RANK 03 茶葉を伐採して来い!	20	500	250
採掘	RANK 03 銅鉱石を採掘して来い!	20	500	250
採掘	RANK 03 ミツバチの巣を伐採して来い!	20	500	250
採掘	RANK 04 オトギリソウを伐採して来い!	26	740	320
採掘	RANK 04 化石を採掘して来い!	26	740	320
採掘	RANK 04 サルノコシカケを伐採して来い!	26	740	320
採掘	RANK 04 鉄鉱石を採掘して来い!	26	740	320
採掘	RANK 05 カエデ石を採掘して来い!	35	900	400
採掘	RANK 05 クコの実を伐採して来い!	35	900	400
採掘	RANK 05 石炭を採掘して来い!	35	900	400
採掘	RANK 05 ビャクダンを伐採して来い!	35	900	400
採掘	RANK 06 王の副葬品を採掘して来い!	50	1100	680
採掘	RANK 06 銀鉱石を採掘して来い!	50	1100	680
採掘	RANK 06 じねんじょを伐採して来い!	50	1100	680
採掘	RANK 06 半島にんじんを伐採して来い!	50	1100	680
採掘	RANK 07 金鉱石を採掘して来い!	80	1500	900
採掘	RANK 07 わさびを伐採して来い!	80	1500	900
採掘	RANK 07 燃える黒い水を採掘して来い!	80	1500	900
採掘	RANK 07 ヨーグルトキノコを伐採して来い!	80	1500	900
採掘	RANK 08 アガリクスタケを伐採して来い!	115	2000	1200

発生する街							目的
レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	
		●	●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、皇帝の家系図を入手する
			●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、海賊の望遠鏡を入手する
			●	●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、羊皮紙の地図を入手する
				●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、黄金の懐中時計を入手する
				●	●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、水晶のドクロを入手する
●					●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、五神山の玉の枝を入手する
					●	●	目的地の2層にある赤い宝箱から、仏石の鉢を入手する
●	●					●	目的地の2層にある赤い宝箱から、火ネズミの皮衣を入手する
●	●	●				●	目的地の2層にある赤い宝箱から、龍の首の玉を入手する
		●					目的地の2層にある赤い宝箱から、ツバメの子安貝を入手する
	●						目的地の2層にある赤い宝箱から、プラチナの十字架を入手する
			●				目的地の2層にある赤い宝箱から、錬金術の書を入手する
●	●		●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、亜鉛鉱石を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、オオバコを入手する
●	●		●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、おもしろい形の石を入手する
●	●		●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、磁鉄を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、千年草を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、ヒカリ苔を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、マイタケを入手する
●	●		●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、水切りに適した石を入手する
●	●		●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、硫黄を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、茶葉を入手する
●	●		●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、銅鉱石を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、ミツバチの巣を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、オトギリソウを入手する
	●		●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、化石を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、サルノコシカケを入手する
	●		●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、鉄鉱石を入手する
			●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、カエデ石を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、クコの実を入手する
			●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、石炭を入手する
		●		●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、ビャクダンを入手する
			●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、王の副葬品を入手する
			●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、銀鉱石を入手する
				●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、じねんじょを入手する
				●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、半島にんじんを入手する
						●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、金鉱石を入手する
				●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、わさびを入手する
						●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、燃える黒い水を入手する
				●	●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、ヨーグルトキノコを入手する
					●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、アガリクスタケを入手する

クエストデータの続き

種類	クエスト名	報酬		
		ギルドポイント	グレード	ガルド
採掘	RANK 08 白金鉱石を採掘して来い!	115	2000	1200
	RANK 08 ふしぎな石を採掘して来い!	115	2000	1200
	RANK 08 ラフレシアを伐採して来い!	115	2000	1200
	RANK 09 1UPシメジを伐採して来い!	150	2600	1600
	RANK 09 アダマンチウムを採掘して来い!	150	2600	1600
	RANK 09 天然マツタケを伐採して来い!	150	2600	1600
	RANK 09 ミスリル銀鉱石を採掘して来い!	150	2600	1600
	RANK 10 オリハルコンを採掘して来い!	200	4000	2000
	RANK 10 天然霊薬キノコを伐採して来い!	200	4000	2000
	RANK 10 冬虫夏草を伐採して来い!	200	4000	2000
	RANK 10 土中の巨大遺跡を採掘して来い!	200	4000	2000
保護	RANK 01 家出少女メリーを保護しろ!	24	240	130
	RANK 01 家出少年ボンニャを保護しろ!	24	240	130
	RANK 02 観光客タナカさんを保護しろ!	26	320	190
	RANK 02 近所のゴンベさんを保護しろ!	26	320	190
	RANK 03 不眠症患者ニナを保護しろ!	29	500	250
	RANK 03 夢遊患者テッドを保護しろ!	29	500	250
	RANK 04 山菜拾いのカエラを保護しろ!	33	740	320
	RANK 04 登山家のヨサクを保護しろ!	33	740	320
	RANK 05 昆虫採集家ファブを保護しろ!	37	900	400
	RANK 05 野鳥観察家ターナを保護しろ!	37	900	400
	RANK 06 行商人ベニーを保護しろ!	42	1100	680
	RANK 06 旅芸人メリッサを保護しろ!	42	1100	680
	RANK 07 引きこもりのニコを保護しろ!	47	1500	900
	RANK 07 引きこもりのレナを保護しろ!	47	1500	900
	RANK 08 自分探し中ハンクを保護しろ!	57	2000	1200
	RANK 08 傷心旅行中ラナを保護しろ!	57	2000	1200
	RANK 09 修行僧イダラを保護しろ!	72	2600	1600
	RANK 09 巡回尼僧アンを保護しろ!	72	2600	1600
	RANK 10 女性探検家ララァを保護しろ!	100	4000	2000
	RANK 10 冒険野郎マックを保護しろ!	100	4000	2000
配達	RANK 01 お弁当をジェーンに届けろ!	24	240	130
	RANK 01 お弁当をジョージに届けろ!	24	240	130
	RANK 01 ハンカチをジェーンに届けろ!	24	240	130
	RANK 01 ハンカチをジョージに届けろ!	24	240	130
	RANK 01 ペナントを○○ギルドに届けろ!	10	240	130
	RANK 01 レグヌム産工芸品を○○ギルドに届けろ!	10	240	130
	RANK 02 愛用の帽子をキンケードに届けろ!	26	320	190
	RANK 02 愛用の帽子をグリーンに届けろ!	26	320	190
	RANK 02 アシハラ産干物を○○ギルドに届けろ!	9	320	190
	RANK 02 買い物のメモをキンケードに届けろ!	26	320	190

発生する街							目的
レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	
●						●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、白金鉱石を入手する
						●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、ふしぎな石を入手する
					●	●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、ラフレシアを入手する
		●				●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、1UPシメジを入手する
●	●					●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、アダマンチウムを入手する
		●		●		●	目的地にある薬草の採掘オブジェから、天然マツタケを入手する
●	●		●			●	目的地にある鉱石の採掘オブジェから、ミスリル銀鉱石を入手する
			●				目的地にある鉱石の採掘オブジェから、オリハルコンを入手する
					●		目的地にある薬草の採掘オブジェから、天然霊薬キノコを入手する
				●			目的地にある薬草の採掘オブジェから、冬虫夏草を入手する
	●						目的地にある鉱石の採掘オブジェから、土中の巨大遺跡を入手する
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいる家出少女メリーに話しかける
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいる家出少年ポンニャに話しかける
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいる観光客タナカさんに話しかける
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいる近所のゴンベさんに話しかける
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいる不眠症患者ニナに話しかける
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいる夢遊患者テッドに話しかける
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいる山菜拾いのカエラに話しかける
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいる登山家のヨサクに話しかける
		●	●	●	●	●	目的地の2層にいる昆虫採集家ファブに話しかける
		●	●	●	●	●	目的地の2層にいる野鳥観察家ターナに話しかける
			●	●	●	●	目的地の2層にいる行商人ベニーに話しかける
			●	●	●	●	目的地の2層にいる旅芸人メリッサに話しかける
				●	●	●	目的地の2層にいる引きこもりのニコに話しかける
				●	●	●	目的地の2層にいる引きこもりのレナに話しかける
					●	●	目的地の2層にいる自分探し中ハンクに話しかける
●					●	●	目的地の2層にいる傷心旅行中ラナに話しかける
●	●					●	目的地の2層にいる修行僧イダラに話しかける
●	●	●				●	目的地の2層にいる巡回尼僧アンに話しかける
	●		●		●		目的地の2層にいる女性探検家ララァに話しかける
●		●		●		●	目的地の2層にいる冒険野郎マックに話しかける
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるジェーンに、お弁当を渡す
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるジョージに、お弁当を渡す
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるジェーンに、ハンカチを渡す
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるジョージに、ハンカチを渡す
●	●	●	●	●	●	●	目的地のギルドの受付に、ペナントを渡す。飛行船入手後に発生
●							目的地のギルドの受付に、レグヌム産工芸品を渡す。飛行船入手後に発生
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるキンケードに、愛用の帽子を渡す
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるグリーンに、愛用の帽子を渡す
		●					目的地のギルドの受付に、アシハラ産干物を渡す。飛行船入手後に発生
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるキンケードに、買い物のメモを渡す

クエストデータの続き

種類	クエスト名	報酬		
		ギルドポイント	グレード	ガルド
配達	RANK 02 買い物のメモをグリーンに届けろ!	26	320	190
	RANK 02 ナーオス名物漬物を○○ギルドに届けろ!	9	320	190
	RANK 03 傘をキャリーに届けろ!	29	500	250
	RANK 03 傘をスペンサーに届けろ!	29	500	250
	RANK 03 ガルポス干し果物を○○ギルドに届けろ!	8	500	250
	RANK 03 ケルム火山お守りを○○ギルドに届けろ!	8	500	250
	RANK 03 本をキャリーに届けろ!	29	500	250
	RANK 03 本をスペンサーに届けろ!	29	500	250
	RANK 04 カバンをタラスコに届けろ!	33	740	320
	RANK 04 カバンをメイに届けろ!	33	740	320
	RANK 04 スコップをタラスコに届けろ!	33	740	320
	RANK 04 スコップをメイに届けろ!	33	740	320
	RANK 04 テノス名産地酒を○○ギルドに届けろ!	8	740	320
	RANK 04 マムート饅頭を○○ギルドに届けろ!	8	740	320
	RANK 05 上着をジェフに届けろ!	37	900	400
	RANK 05 上着をリンリンに届けろ!	37	900	400
	RANK 05 カンテラをジェフに届けろ!	37	900	400
	RANK 05 カンテラをリンリンに届けろ!	37	900	400
	RANK 05 地図の資料を○○ギルドに届けろ!	8	900	400
	RANK 05 同窓会名簿を○○ギルドに届けろ!	8	900	400
	RANK 06 銃とガンベルトをアマンダに届けろ!	42	1100	680
	RANK 06 銃とガンベルトをブリーデンに届けろ!	42	1100	680
	RANK 06 商売道具をアマンダに届けろ!	42	1100	680
	RANK 06 商売道具をブリーデンに届けろ!	42	1100	680
	RANK 06 新薬のサンプルを○○ギルドに届けろ!	9	1100	680
	RANK 06 蝋封印された手紙を○○ギルドに届けろ!	9	1100	680
	RANK 07 形見の指輪をラインバックに届けろ!	47	1500	900
	RANK 07 形見の指輪をリタに届けろ!	47	1500	900
	RANK 07 婚約指輪をラインバックに届けろ!	47	1500	900
	RANK 07 婚約指輪をリタに届けろ!	47	1500	900
	RANK 07 新曲の楽譜を○○ギルドに届けろ!	10	1500	900
	RANK 07 盗品の絵画を○○ギルドに届けろ!	10	1500	900
	RANK 08 油絵の風景画をムーアに届けろ!	57	2000	1200
	RANK 08 油絵の風景画をメアリーに届けろ!	57	2000	1200
	RANK 08 思い出の写真をムーアに届けろ!	57	2000	1200
	RANK 08 思い出の写真をメアリーに届けろ!	57	2000	1200
	RANK 08 犯罪者の手配書を○○ギルドに届けろ!	11	2000	1200
	RANK 08 町の公的資金を○○ギルドに届けろ!	11	2000	1200
	RANK 09 軍の命令書を○○ギルドに届けろ!	12	2600	1600
	RANK 09 借金の証文をオマリーに届けろ!	72	2600	1600
	RANK 09 借金の証文をパティに届けろ!	72	2600	1600

発生する街							
レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	目的
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるグリーンに、買い物のメモを渡す
	●						目的地のギルドの受付に、ナーオス名物漬物を渡す。飛行船入手後に発生
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるキャリーに、傘を渡す
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるスペンサーに、傘を渡す
				●			目的地のギルドの受付に、ガルポス干し果物を渡す。飛行船入手後に発生
			●				目的地のギルドの受付に、ケルム火山お守りを渡す。飛行船入手後に発生
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるキャリーに、本を渡す
●	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるスペンサーに、本を渡す
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるタラスコに、カバンを渡す
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるメイに、カバンを渡す
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるタラスコに、スコップを渡す
	●	●	●	●	●	●	目的地の2層にいるメイに、スコップを渡す
						●	目的地のギルドの受付に、テノス名産地酒を渡す。飛行船入手後に発生
					●		目的地のギルドの受付に、マムート饅頭を渡す。飛行船入手後に発生
		●	●	●	●	●	目的地の2層にいるジェフに、上着を渡す
		●	●	●	●	●	目的地の2層にいるリンリンに、上着を渡す
		●	●	●	●	●	目的地の2層にいるジェフに、カンテラを渡す
		●	●	●	●	●	目的地の2層にいるリンリンに、カンテラを渡す
			●			●	目的地のギルドの受付に、地図の資料を渡す。飛行船入手後に発生
			●			●	目的地のギルドの受付に、同窓会名簿を渡す。飛行船入手後に発生
			●	●	●	●	目的地の2層にいるアマンダに、銃とガンベルトを渡す
			●	●	●	●	目的地の2層にいるブリーデンに、銃とガンベルトを渡す
			●	●	●	●	目的地の2層にいるアマンダに、商売道具を渡す
			●	●	●	●	目的地の2層にいるブリーデンに、商売道具を渡す
				●			目的地のギルドの受付に、新薬のサンプルを渡す。飛行船入手後に発生
				●			目的地のギルドの受付に、蝋封印された手紙を渡す。飛行船入手後に発生
				●	●	●	目的地の2層にいるラインバックに、形見の指輪を渡す
				●	●	●	目的地の2層にいるリタに、形見の指輪を渡す
				●	●	●	目的地の2層にいるラインバックに、婚約指輪を渡す
				●	●	●	目的地の2層にいるリタに、婚約指輪を渡す
					●		目的地のギルドの受付に、新曲の楽譜を渡す。飛行船入手後に発生
					●		目的地のギルドの受付に、盗品の絵画を渡す。飛行船入手後に発生
					●	●	目的地の2層にいるムーアに、油絵の風景画を渡す
●					●	●	目的地の2層にいるメアリーに、油絵の風景画を渡す
					●	●	目的地の2層にいるムーアに、思い出の写真を渡す
					●	●	目的地の2層にいるメアリーに、思い出の写真を渡す
●			●			●	目的地のギルドの受付に、犯罪者の手配書を渡す。飛行船入手後に発生
●			●			●	目的地のギルドの受付に、町の公的資金を渡す。飛行船入手後に発生
●	●	●	●	●	●	●	目的地のギルドの受付に、軍の命令書を渡す。飛行船入手後に発生
●	●					●	目的地の2層にいるオマリーに、借金の証文を渡す
●	●	●				●	目的地の2層にいるパティに、借金の証文を渡す

クエストデータの続き

種類	クエスト名	報酬		
		ギルドポイント	グレード	ガルド
配達	RANK 09 大金をオマリーに届けろ!	72	2600	1600
	RANK 09 大金をパティに届けろ!	72	2600	1600
	RANK 09 役所への陳情書を○○ギルドに届けろ!	12	2600	1600
	RANK 10 巨大なダイヤをエリーに届けろ!	100	4000	2000
	RANK 10 巨大なダイヤをバースに届けろ!	100	4000	2000
	RANK 10 軍の極秘指令書を○○ギルドに届けろ!	13	4000	2000
	RANK 10 重要機密書類を○○ギルドに届けろ!	13	4000	2000
	RANK 10 土地の権利書をエリーに届けろ!	100	4000	2000
	RANK 10 土地の権利書をバースに届けろ!	100	4000	2000
	RANK 10 宝物庫の地図を○○ギルドに届けろ!	13	4000	2000
護衛	RANK 02 観光客を○○GDに送り届けろ!	8	100	40
	RANK 02 祈祷師を○○GDに送り届けろ!	9	150	60
	RANK 02 地質調査官を○○GDに送り届けろ!	8	100	40
	RANK 03 ダンジョンマニアを○○GDに送り届けろ!	8	200	80
	RANK 03 魂の冒険家を○○GDに送り届けろ!	8	200	80
	RANK 03 無謀な探検家を○○GDに送り届けろ!	7	150	60
	RANK 04 ダンジョン設計士を○○GDに送り届けろ!	8	260	100
	RANK 04 土地開発計画者を○○GDに送り届けろ!	8	260	100
	RANK 05 歌人を○○GDに送り届けろ!	8	290	160
	RANK 05 旅行プランナーを○○GDに送り届けろ!	8	290	160
	RANK 06 詩人を○○GDに送り届けろ!	9	400	190
	RANK 06 放浪画家を○○GDに送り届けろ!	9	400	190
	RANK 07 腕試し剣士を○○GDに送り届けろ!	10	600	220
	RANK 07 流れのガンマンを○○GDに送り届けろ!	10	600	220
	RANK 08 地下活動家を○○GDに送り届けろ!	11	820	280
	RANK 08 亡命者引受人を○○GDに送り届けろ!	11	820	280
	RANK 09 流れ板を○○GDに送り届けろ!	12	980	360
	RANK 09 無罪の逃亡犯を○○GDに送り届けろ!	12	980	360
	RANK 10 流浪の王族を○○GDに送り届けろ!	13	1300	500
	RANK 10 流浪の貴族を○○GDに送り届けろ!	13	1300	500
試用	RANK 01 気持ちのいい剣を試して来い!	24	240	130
	RANK 01 くだものナイフを試して来い!	24	240	130
	RANK 01 拳奴の籠手を試して来い!	24	240	130
	RANK 01 護身用の銃を試して来い!	24	240	130
	RANK 01 低射程のライフルを試して来い!	24	240	130
	RANK 01 早口の護服を試して来い!	24	240	130
	RANK 01 模造刀を試して来い!	24	240	130
	RANK 01 やる気ゼロの鎧を試して来い!	24	240	130
	RANK 02 皮ツナギを試して来い!	26	320	190
	RANK 02 旧式の銃を試して来い!	26	320	190
	RANK 02 すごい切れ味丸を試して来い!	26	320	190

発生する街							目的		
レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス			
●	●					●	目的地の2層にいるオマリーに、大金を渡す		
●	●					●	目的地の2層にいるパティに、大金を渡す		
●	●	●	●	●	●	●	目的地のギルドの受付に、役所への陳情書を渡す。飛行船入手後に発生		
					●		目的地の2層にいるエリーに、巨大なダイヤを渡す		
					●		目的地の2層にいるバースに、巨大なダイヤを渡す		
●	●	●	●	●	●	●	目的地のギルドの受付に、軍の極秘指令書を渡す。飛行船入手後に発生		
●	●	●	●	●	●	●	目的地のギルドの受付に、重要機密書類を渡す。飛行船入手後に発生		
					●		目的地の2層にいるエリーに、土地の権利書を渡す		
					●		目的地の2層にいるバースに、土地の権利書を渡す		
●	●	●	●	●	●	●	目的地のギルドの受付に、宝物庫の地図を渡す。飛行船入手後に発生		
●	●	●	●	●	●	●	観光客を目的地に連れていく		
●	●	●	●	●	●	●	祈祷師を目的地に連れていく		
●	●	●	●	●	●	●	地質調査官を目的地に連れていく		
●	●	●	●	●	●	●	ダンジョンマニアを目的地に連れていく		
●	●	●	●	●	●	●	魂の冒険家を目的地に連れていく		
●	●	●	●	●	●	●	無謀な探検家を目的地に連れていく		
	●	●	●	●	●	●	ダンジョン設計士を目的地に連れていく		
	●	●	●	●	●	●	土地開発計画者を目的地に連れていく		
		●	●	●	●	●	歌人を目的地に連れていく		
		●	●	●	●	●	旅行プランナーを目的地に連れていく		
			●	●	●	●	詩人を目的地に連れていく		
			●	●	●	●	放浪画家を目的地に連れていく		
				●	●	●	腕試し剣士を目的地に連れていく		
				●	●	●	流れのガンマンを目的地に連れていく		
					●	●	地下活動家を目的地に連れていく		
●					●	●	亡命者引受人を目的地に連れていく		
●	●					●	流れ板を目的地に連れていく		
●	●					●	無罪の逃亡犯を目的地に連れていく		
	●						流浪の王族を目的地に連れていく		
					●		流浪の貴族を目的地に連れていく		
●	●	●	●	●	●	●	目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	気持ちのいい剣	▶P.287
●	●	●	●	●	●	●	目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	くだものナイフ	▶P.293
●	●	●	●	●	●	●	目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	拳奴の籠手	▶P.298
●	●	●	●	●	●	●	目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	護身用の銃	▶P.289
●	●	●	●	●	●	●	目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	低射程のライフル	▶P.295
●	●	●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	早口の護服	▶P.303
●	●	●	●	●	●	●	目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	模造刀	▶P.291
●	●	●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	やる気ゼロの鎧	▶P.303
●	●	●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	皮ツナギ	▶P.303
●	●	●	●	●	●	●	目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	旧式の銃	▶P.289
●	●	●	●	●	●	●	目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	すごい切れ味丸	▶P.287

クエストデータの続き

種類	クエスト名	報酬		
		ギルドポイント	グレード	ガルド
試用	RANK 02 ブッチャーナイフを試して来い!	26	320	190
	RANK 02 舞踏会用のドレスを試して来い!	26	320	190
	RANK 02 古臭いライフルを試して来い!	26	320	190
	RANK 02 見掛け倒しの剣を試して来い!	26	320	190
	RANK 02 リベットナックルを試して来い!	26	320	190
	RANK 03 巡礼用のローブを試して来い!	29	500	250
	RANK 03 贈答用の剣を試して来い!	29	500	250
	RANK 03 手製のライフルを試して来い!	29	500	250
	RANK 03 ハヤブサの剣を試して来い!	29	500	250
	RANK 03 ヒゴノカミを試して来い!	29	500	250
	RANK 03 ふわふわグローブを試して来い!	29	500	250
	RANK 03 メンテが簡単な銃を試して来い!	29	500	250
	RANK 03 レインコートを試して来い!	29	500	250
	RANK 04 打たれ弱い鎧を試して来い!	61	1500	600
	RANK 04 儀式用の剣を試して来い!	33	740	320
	RANK 04 競技用の銃を試して来い!	33	740	320
	RANK 04 ジャックナイフを試して来い!	33	740	320
	RANK 04 ピヨピヨ吸血の剣を試して来い!	33	740	320
	RANK 04 防弾チョッキを試して来い!	33	740	320
	RANK 04 ポーチャーバレルを試して来い!	33	740	320
	RANK 04 ラッシュアームズを試して来い!	33	740	320
	RANK 05 アニマルパンチを試して来い!	37	900	400
	RANK 05 形見の銃を試して来い!	37	900	400
	RANK 05 剣舞用の剣を試して来い!	37	900	400
	RANK 05 骨董品の短刀を試して来い!	37	900	400
	RANK 05 ストーンアーマーを試して来い!	37	900	400
	RANK 05 戦士養成剣を試して来い!	37	900	400
	RANK 05 当世具足を試して来い!	37	900	400
	RANK 05 門番のライフルを試して来い!	37	900	400
	RANK 06 軍用拳銃を試して来い!	42	1100	680
	RANK 06 新素材製の剣を試して来い!	42	1100	680
	RANK 06 チャンプフィストを試して来い!	42	1100	680
	RANK 06 宝石柄のナイフを試して来い!	42	1100	680
	RANK 06 星の光のドレスを試して来い!	42	1100	680
	RANK 06 用心棒のライフルを試して来い!	42	1100	680

PICK UP　RANK 05 骨董品の短刀を試して来い!

装備者	アンジュ	特殊効果1	なまくら++
		特殊効果2	毒
攻撃力	13	アビリティ	技威力低下

特殊効果の「なまくら++」に加え、「技威力低下」のアビリティまでついている。このクエストを受けている間はアンジュの物理攻撃が非常に弱くなってしまうので、彼女は術攻撃と回復に専念させよう。

発生する街							目的		
レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス			
●	●	●	●	●	●	●	目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	ブッチャーナイフ	▶P.293
●	●	●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	舞踏会用のドレス	▶P.303
●	●	●	●	●	●	●	目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	古臭いライフル	▶P.296
●	●	●	●	●	●	●	目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	見掛け倒しの剣	▶P.291
●	●	●	●	●	●	●	目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	リベットナックル	▶P.298
●	●	●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	巡礼用のローブ	▶P.303
●	●	●	●	●	●	●	目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	贈答用の剣	▶P.291
●	●	●	●	●	●	●	目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	手製のライフル	▶P.296
●	●	●	●	●	●	●	目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	ハヤブサの剣	▶P.287
●	●	●	●	●	●	●	目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	ヒゴノカミ	▶P.294
●	●	●	●	●	●	●	目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	ふわふわグローブ	▶P.298
●	●	●	●	●	●	●	目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	メンテが簡単な銃	▶P.289
●	●	●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	レインコート	▶P.303
	●	●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	打たれ弱い鎧	▶P.303
	●	●	●	●	●	●	目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	儀式用の剣	▶P.291
	●	●	●	●	●	●	目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	競技用の銃	▶P.289
	●	●	●	●	●	●	目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	ジャックナイフ	▶P.294
	●	●	●	●	●	●	目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	ピヨピヨ吸血の剣	▶P.287
	●	●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	防弾チョッキ	▶P.303
	●	●	●	●	●	●	目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	ポーチャーバレル	▶P.296
	●	●	●	●	●	●	目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	ラッシュアームズ	▶P.298
		●	●	●	●	●	目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	アニマルパンチ	▶P.298
		●	●	●	●	●	目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	形見の銃	▶P.289
		●	●	●	●	●	目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	剣舞用の剣	▶P.291
		●	●	●	●	●	目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	骨董品の短刀	▶P.294
		●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	ストーンアーマー	▶P.303
		●	●	●	●	●	目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	戦士養成剣	▶P.287
		●	●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	当世具足	▶P.303
		●	●	●	●	●	目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	門番のライフル	▶P.296
			●	●	●	●	目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	軍用拳銃	▶P.289
			●	●	●	●	目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	新素材製の剣	▶P.292
			●	●	●	●	目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	チャンプフィスト	▶P.298
			●	●	●	●	目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	宝石柄のナイフ	▶P.294
			●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	星の光のドレス	▶P.303
			●	●	●	●	目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	用心棒のライフル	▶P.296

PICK UP RANK 06 星の光のドレスを試して来い!

装備者	全員	物理防御力	78
アビリティ	会心の心得	術防御力	65

防御力が高く、クリティカルヒットの発生率を上げる「会心の心得」がついている。しかも防具の試用クエストなので全員が装備可能。これより性能の高い防具が手に入るまでは、クリアせずに物語を進めるのも手だ。

クエストデータの続き

種類	クエスト名	報酬		
		ギルドポイント	グレード	ガルド
試用	RANK 06 量産品の剣を試して来い!	42	1100	680
	RANK 06 レジストローブを試して来い!	42	1100	680
	RANK 07 美しい刃文の刀を試して来い!	47	1500	900
	RANK 07 エージェントの銃を試して来い!	47	1500	900
	RANK 07 牛刀を試して来い!	47	1500	900
	RANK 07 獅子王の鎧を試して来い!	90	3000	1800
	RANK 07 銃士のライフルを試して来い!	47	1500	900
	RANK 07 親衛隊の軍服を試して来い!	47	1500	900
	RANK 07 破魔の短刀を試して来い!	47	1500	900
	RANK 07 膂力発揮の籠手を試して来い!	47	1500	900
	RANK 08 岩斬剣を試して来い!	57	2000	1200
	RANK 08 古代王朝の遺品を試して来い!	57	2000	1200
	RANK 08 コマンダーバレルを試して来い!	57	2000	1200
	RANK 08 消防隊の耐火服を試して来い!	57	2000	1200
	RANK 08 大魔導師のお古を試して来い!	57	2000	1200
	RANK 08 闘士の銃を試して来い!	57	2000	1200
	RANK 08 封印されし短刀を試して来い!	57	2000	1200
	RANK 08 ヘビーパンチャーを試して来い!	57	2000	1200
	RANK 09 インサイダーを試して来い!	72	2600	1600
	RANK 09 鬼殺しの籠手を試して来い!	72	2600	1600
	RANK 09 クラウンスーツを試して来い!	72	2600	1600
	RANK 09 雌雄一対の剣を試して来い!	72	2600	1600
	RANK 09 先祖伝来の剣を試して来い!	72	2600	1600
	RANK 09 反逆者の遺志を試して来い!	72	2600	1600
	RANK 09 名匠の傑作品を試して来い!	72	2600	1600
	RANK 09 よれよれのコートを試して来い!	140	5000	3000
	RANK 10 妖しく光る剣を試して来い!	100	4000	2000
	RANK 10 隕鉄製のナイフを試して来い!	102	4000	2000
	RANK 10 返り血の鎧を試して来い!	100	4000	2000
	RANK 10 クエイクナックルを試して来い!	100	4000	2000
	RANK 10 ナイトメアバレルを試して来い!	100	4000	2000
	RANK 10 虹の剣を試して来い!	100	4000	2000
	RANK 10 バンパイアキラーを試して来い!	102	4000	2000
	RANK 10 ライブ用のハッピを試して来い!	250	12000	12000

PICK UP RANK 10 ナイトメアバレルを試して来い!

装備者	リカルド	特殊効果1	闇属性++
攻撃力	127	特殊効果2	—
		アビリティ	技威力低下

ナイトメアバレルは、リカルドの武器のなかで3番目の攻撃力を誇る。アビリティの「技威力低下」を武器カスタムで変えてしまえば、強力な武器に早変わりするのだ。つけかえるアビリティは「防御の代償」がオススメ。

発生する街							目的		
レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス			
			●	●	●	●	目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	量産品の剣	▶P.287
			●	●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	レジストローブ	▶P.303
				●	●	●	目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	美しい刃文の刀	▶P.292
				●	●	●	目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	エージェントの銃	▶P.290
				●	●	●	目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	牛刀	▶P.287
				●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	獅子王の鎧	▶P.303
				●	●	●	目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	銃士のライフル	▶P.296
				●	●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	親衛隊の軍服	▶P.303
				●	●	●	目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	破魔の短刀	▶P.294
				●	●	●	目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	奮力発揮の籠手	▶P.298
					●	●	目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	岩斬剣	▶P.288
					●	●	目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	古代王朝の遺品	▶P.292
					●	●	目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	コマンダーバレル	▶P.297
					●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	消防隊の耐火服	▶P.304
					●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	大魔導師のお古	▶P.303
					●	●	目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	闘士の銃	▶P.290
					●	●	目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	封印されし短刀	▶P.294
					●	●	目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	ヘビーパンチャー	▶P.298
●						●	目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	インサイダー	▶P.290
●						●	目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	鬼殺しの籠手	▶P.299
●						●	目的地で戦闘に10回勝利する	クラウンスーツ	▶P.304
●						●	目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	雌雄一対の剣	▶P.292
●						●	目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	先祖伝来の剣	▶P.288
●						●	目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	反逆者の遺志	▶P.297
●						●	目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	名匠の傑作品	▶P.295
		●	●			●	目的地で戦闘に10回勝利する	よれよれのコート	▶P.304
●	●						目的地でルカを戦闘に参加させて10回勝利する	妖しく光る剣	▶P.288
●	●						目的地でアンジュを戦闘に参加させて10回勝利する	隕鉄製のナイフ	▶P.295
●	●						目的地で戦闘に10回勝利する	返り血の鎧	▶P.304
●	●						目的地でエルマーナを戦闘に参加させて10回勝利する	クエイクナックル	▶P.299
●	●						目的地でリカルドを戦闘に参加させて10回勝利する	ナイトメアパレル	▶P.297
●	●						目的地でスパーダを戦闘に参加させて10回勝利する	虹の剣	▶P.293
●	●						目的地でイリアを戦闘に参加させて10回勝利する	バンパイアキラー	▶P.290
					●	●	目的地で戦闘に10回勝利する	ライブ用のハッピ	▶P.304

PICK UP　RANK 10 ライブ用のハッピを試して来い!

装備者	全員	物理防御力	126
アビリティ	ハンデ4	術防御力	105

もっとも報酬が高いクエストだが、もっとも難しいクエストでもある。料理のまンカんぜんセきで受けるダメージを減らし、武器に「石化++」の特殊効果をつけて戦おう。石化状態にならないベヒモスとは戦わないこと。

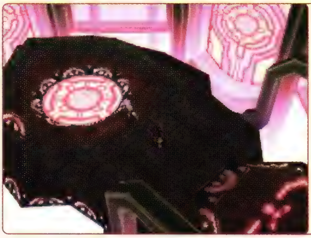
CHALLENGING THE HIDDEN GUILD DUNGEON

隠されたギルドダンジョンに挑む

ワールドマップの南西にひっそりとたたずむ謎の魔法陣。その行き先はギルド管轄 立入禁止区域（以下立入禁止区域）だ。禁じられたこのダンジョンでは、見たこともない凶暴なモンスターと魅力的なアイテムがキミを待っている！

全100層の広大な迷宮を制覇せよ

立入禁止区域は飛行船入手後（P.189）に訪れることができる。全100層からなるダンジョンで、最終階で待ち受ける最強の敵を倒すのが目的だ。このダンジョンは入るたびに構造が変化し、次の階層に進むと前の階層にもどることはできない。地上へもどるには、脱出ポイント（下記参照）を利用するしかないのだ。また、途中にセーブポイントはないので、挑戦するときは回復アイテムを大量に持っていこう。

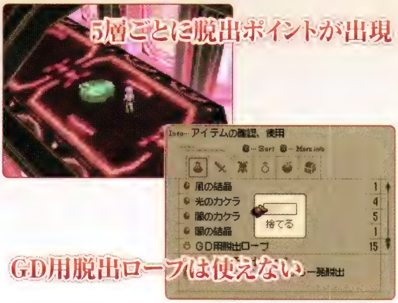


ピンク色の魔法陣に近づくと自動的に次の階層へ移動する。もとの階層にはもどれない。

ダンジョンのポイント

POINT 1　脱出のチャンスは5層に一度

立入禁止区域では第5層から、5層ごとに脱出ポイントが出現する。セーブポイントに似た緑色の魔法陣が脱出ポイントだ。これを調べて「脱出する」を選択すれば、地上にもどることができる。ただし、再挑戦時は1層からやり直しとなることを覚えておこう。脱出ポイントは出現しない場合もあるため、敵に苦戦していたり、回復アイテムや料理が底をつきそうな場合は早めに脱出した方がいい。特に現在の階層の敵にもてこずっているのに、あらたな敵が現れる階層（右ページ参照）に進むのは無謀なので避けること。なお、GD用脱出ロープで脱出することはできない。



POINT 2　構造が大きく変化することがある

全100層と果てしない深さの立入禁止区域だが、1つの階層はかなり狭くなっている。2～3本の通路と小部屋だけで構成されているため、探索自体にはそれほど時間はかからないのだ。ただし、10%の確率で通常のギルドダンジョンと同じくらいの広さで、複雑な構造になることがある。1階層で多くの宝箱を回収できるチャンスではあるが、敵との戦闘回数も必然的に増えてしまう。アイテムを節約しながら進みたいときなどは、このような構造になってもスムーズに探索できるように、敵の出現を抑える料理チーズフォンデュなどを用意しておくといい。

深い階層ほど強敵が出現する

立入禁止区域に出現する敵は、15層進むごとにがらりと変わる。そして、15層ごとの区分のなかでも、最初の5層は敵が2体しか現れないが、最後の5層では必ず3体出現するようになるのだ。どの敵も非常に強力で、第1層に登場する敵ですら物語本編の最終ボスより攻撃が高い。P.232からの攻略記事を参考に、しっかりと準備を調えて挑もう。

出現モンスターのポイント

- 敵はすべてレベル80以上、耐久3以上
- 15層進むごとに、より強い敵が出現する
- 15層ごとの区分のうち1～5層では敵が2体、6～10層では2～3体、11～15層では3体出現する(90～99層では敵が2～3体出現)

入手できるアイテムは10層ごとに変化

ダンジョン内にある宝箱からは、深い階層に行くほど高性能の装備品を入手できる。第71層以降では、ギルドアイテムに次ぐ攻撃力の武器が出るようになるのだ。なかでもエターナルソードとシルバーガンナーが手に入るのは、ここだけとなっている。

なお、鉱石の採掘オブジェから貴重なものは入手できないので、無理に採掘しなくてもいい。

入手アイテムのポイント

- 10層進むごとに、宝箱からより高性能の武器を入手できるようになる
- 第71層以降では、最強クラスの武器を入手できるようになる
- 20層進むごとに、採掘オブジェからよりよいアイテムが入手しやすくなる

採掘オブジェから入手できるアイテム(入手確率は小数点第2位以下を切り捨てて掲載している)

種類	名称	階層ごとの入手確率(%) 1～20	21～40	41～60	61～80	81～99
薬草	ありふれた草	47.2	42.0	35.5	27.5	17.1
	セージ	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
	セボリー	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
	ラベンダー	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
	カモミール	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
	ベルベーヌ	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
	バジル	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
	サフラン	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
	レッドセージ	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
	レッドセボリー	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
	レッドラベンダー	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
	レッドカモミール	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
	レッドベルベーヌ	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
	レッドバジル	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
	レッドサフラン	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
	ミント	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
	ローズマリー	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
	チェリーセージ	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
	キャットニップ	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
	タイム	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
	ヴァレリアン	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
	ダンデライオン	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
	アンジェリカ	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
	ヒレハリソウ	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4

種類	名称	階層ごとの入手確率(%) 1～20	21～40	41～60	61～80	81～99
鉱石	ありふれた石ころ	52.0	46.6	40.0	31.4	20.0
	火のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
	火の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
	火の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
	水のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
	水の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
	水の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
	土のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
	土の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
	土の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
	風のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
	風の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
	風の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
	光のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
	光の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
	光の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
	闇のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
	闇の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
	闇の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6

宝箱から入手できるアイテム（入手確率は小数点第2位以下を切り捨てて掲載している）

種類	名称	階層ごとの入手確率（%）									
		1〜10	11〜20	21〜30	31〜40	41〜50	51〜60	61〜70	71〜80	81〜90	91〜99
ガルド	370ガルド	0.5									
	450ガルド	16.7	0.5								
	540ガルド	11.1	16.7	0.5							
	640ガルド	5.5	11.1	16.7	0.5						
	760ガルド	2.7	5.5	11.1	16.7	0.5					
	900ガルド	0.5	2.7	5.5	11.1	16.7	0.5				
	1060ガルド		0.5	2.7	5.5	11.1	16.7	0.5			
	1240ガルド			0.5	2.7	5.5	11.1	16.7	0.5		
	1440ガルド				0.5	2.7	5.5	11.1	16.7	0.6	
	1700ガルド					0.5	2.7	5.5	11.1	18.0	0.7
	2000ガルド						0.5	2.7	5.5	12.0	21.5
	2500ガルド							0.5	2.7	6.0	14.3
	3000ガルド								0.5	3.0	7.1
道具	アップルグミ	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	ミックスグミ	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	ミラクルグミ	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	スペシフィック	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	トリート	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	パナシーアボトル	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.4
	ライフボトル	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	3	3.5
	エリクシール	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	奇蹟水	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
ルカの武器	落ちていた棒	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	オブシディアン	0.5									
	ヒートソード	1.1	0.5								
	ミスリルソード	3.3	1.1	0.5							
	アースブレード	1.6	3.3	1.1	0.5						
	アサルトソード	1.1	1.6	3.3	1.1	0.5					
	光剣ワルキューレ		1.1	1.6	3.3	1.1	0.5				
	フレイムソード			1.1	1.6	3.3	1.1	0.5			
	デッキブラシ				1.1	1.6	3.3	1.1	0.5		
	ボルテックソード					1.1	1.6	3.3	1.1	0.6	
	魔剣ネビリム						1.1	1.6	3.3	1.2	0.7
	SD							1.1	1.6	3.6	1.4
	エターナルソード								1.1	1.8	4.3
イリアの武器	ファウストマグ	0.5									
	クイックワーカー	1.1	0.5								
	ピットスィーパー	3.3	1.1	0.5							
	ブリッツトリガー	1.6	3.3	1.1	0.5						
	ピースキーパー	1.1	1.6	3.3	1.1	0.5					
	フロードマグ		1.1	1.6	3.3	1.1	0.5				
	デザートベリアル			1.1	1.6	3.3	1.1	0.5			
	ボルテックマグ				1.1	1.6	3.3	1.1	0.5		
	パニッシャー					1.1	1.6	3.3	1.1	0.6	
	ビリーズレガシー						1.1	1.6	3.3	1.2	0.7
	ブリザードマグ							1.1	1.6	3.6	1.4
	レンドバスター								1.1	1.8	4.3
スパーダの武器	ファイアブレード	0.5									
	ウィンドレイピア	1.1	0.5								
	チンクエディア	3.3	1.1	0.5							
	カッツバルゲル	1.6	3.3	1.1	0.5						
	セイントレイピア	1.1	1.6	3.3	1.1	0.5					
	シデン		1.1	1.6	3.3	1.1	0.5				
	ヴォーパルソード			1.1	1.6	3.3	1.1	0.5			

種類	名称	階層ごとの入手確率(%)									
		1〜10	11〜20	21〜30	31〜40	41〜50	51〜60	61〜70	71〜80	81〜90	91〜99
スパーダの武器	ムラマサ				1.1	1.6	3.3	1.1	0.5		
	ビームサーベル					1.1	1.6	3.3	1.1	0.6	
	フランベルジュ						1.1	1.6	3.3	1.2	0.7
	ライトニングS							1.1	1.6	3.6	1.4
	レーヴァンテイン								1.1	1.8	4.3
アンジュの武器	ブレイズダガー	0.5									
	バタフライナイフ	1.1	0.5								
	クラッシュダガー	3.3	1.1	0.5							
	イビルハンター	1.6	3.3	1.1	0.5						
	ブリザードダガー	1.1	1.6	3.3	1.1	0.5					
	ブラストエッジ		1.1	1.6	3.3	1.1	0.5				
	旋風			1.1	1.6	3.3	1.1	0.5			
	ドミニオンダガー				1.1	1.6	3.3	1.1	0.5		
	アトラスエッジ					1.1	1.6	3.3	1.1	0.6	
	如水						1.1	1.6	3.3	1.2	0.7
	ディバインエッジ							1.1	1.6	3.6	1.4
	流星								1.1	1.8	4.3
リカルドの武器	スチームライフル	0.5									
	ブラッドカービン	1.1	0.5								
	スマートハンター	3.3	1.1	0.5							
	ファイアライフル	1.6	3.3	1.1	0.5						
	ヘルスナイパー	1.1	1.6	3.3	1.1	0.5					
	アクアガンナー		1.1	1.6	3.3	1.1	0.5				
	ドワーベンアーム			1.1	1.6	3.3	1.1	0.5			
	ストームバレル				1.1	1.6	3.3	1.1	0.5		
	フレイムガンナー					1.1	1.6	3.3	1.1	0.6	
	フリーズカービン						1.1	1.6	3.3	1.2	0.7
	レッドレクイエム							1.1	1.6	3.6	1.4
	シルバーガンナー								1.1	1.8	4.3
エルマーナの武器	ダークナックル	0.5									
	ファイアアームズ	1.1	0.5								
	クリスタルグラブ	3.3	1.1	0.5							
	ミスリルアームズ	1.6	3.3	1.1	0.5						
	マリンフィスト	1.1	1.6	3.3	1.1	0.5					
	ブラストナックル		1.1	1.6	3.3	1.1	0.5				
	ウィンドナックル			1.1	1.6	3.3	1.1	0.5			
	デモンズフィスト				1.1	1.6	3.3	1.1	0.5		
	スローネフィスト					1.1	1.6	3.3	1.1	0.6	
	アイスナックル						1.1	1.6	3.3	1.2	0.7
	ベアナックル							1.1	1.6	3.6	1.4
	スターブレイカー								1.1	1.8	4.3
防具	ミスリルメイル	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	
	ゴールドアーマー	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	マム・ベイン	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	ミスリルガード	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	
	プリンセスガード	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	レアガード	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	ドルイドクローク	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	
	ミスリルクローク	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	エルダークローク	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	クイーンクローク	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	鳳凰の衣	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	
	銀狼の闘衣	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7
	黄龍の闘衣	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6	0.7

準備を万全にして第100層をめざせ！

立入禁止区域の敵はとてつもなく強く、レベル50ほどでは第1層の敵でも苦戦する。最終ダンジョンでレベルを60程度まで上げてから挑もう。最深部の敵と渡りあうには、115くらいは必要だ。

探索中は敵の猛攻に耐えられるように、物理攻撃で受けるダメージを減らすカリーチキンを食べておきたい。また、敵の耐久が高くなかなか仰け反らすことができないので、術・技はヒット数の多いものを使っていこう。なお、ダンジョンの途中にショップなどはない。道具と料理は限界まで持っていくこと。ボス戦に向けて道具を温存するつもりなら、チーズフォンデュなどを食べて敵の発生を抑えよう。

オススメの編成

戦闘参加メンバー			イリア	アンジュ	エルマーナ
武器	特殊効果		石化++	石化++	石化++
武器	アビリティ		踏ん張り	踏ん張り	武器の達人
装飾品			○○マント	○○マント	○○マント
スタイル			ガーディアン	ガーディアン	ガーディアン
アビリティ			術抵抗	術抵抗	術抵抗
アビリティ			早口詠唱	早口詠唱	踏ん張り
アビリティ			高速詠唱	高速詠唱	打撃抵抗
優先行動		1	味方を蘇生しろ	味方を蘇生しろ	ライフボトル使え
優先行動		2	HPを大回復しろ	HPを大回復しろ	薬で全員HP回復
優先行動		3	状態異常回復優先	薬で全員TP回復	ボトルで状態回復
優先行動		4	同じ敵を狙え	同じ敵を狙え	同じ敵を狙え

CHECK 1 手数の多いメンバーで挑む
戦闘に参加させるのは、通常攻撃のヒット数が多いキャラクターがオススメ。耐久が高い敵でも仰け反らせやすく、武器の特殊効果が発生するチャンスも多い。

CHECK 2 「石化」の特殊効果をつける
敵を石化させて一撃で倒すために、武器の特殊効果には「石化++」をつけたい。さらに「武器の達人」や防御系のアビリティをつけておけばベスト。また、敵の術によるダメージを抑えるために、各属性のマントを必ず6つずつ用意しておこう。

CHECK 3 アビリティは防御を重視
スタイルはガーディアンにしてHpと防御力を上げる。アビリティも防御系のものをつけよう。回復の術を使うキャラクターには「早口詠唱」などを複数つけて、すばやく回復できるようにしておきたい。

CHECK 4 回復の行動を最優先させよう
もっとも優先すべきは回復の行動。立入禁止区域の敵はスペシフィックやトリートを高確率で落とすので、「薬で全員HP回復」などをセットするといい。そして「同じ敵を狙え」で敵を各個撃破していくのだ。代わりに「術を盛大に使え」をつけて、前衛が敵を食い止めている間に広範囲でヒット数が多いタイダルウェイブやサイクロンを連発するのも有効。

1～15層 推奨レベル60 ガード後にヒット数の多い技で反撃

術を使う敵がいないため、比較的戦いやすい階層。とはいえ敵の物理攻撃はかなり強力。しっかりとガードしてから反撃に転じよう。敵は仰け反りにくいので、通常攻撃が遅いルカなどは最初からヒット数の多い技を使うといい。今後の探索のために、ここで強力な防具を手に入れておきたいところだ。

1～15層の通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	イモータルゴイル (P.242)	81	13000	6642	823	―	―	トリート	70	●ノスフェラゴイルが分離すると出現
	ノスフェラゴイル (P.262)	82	12300	6724	844	―	―	スペシフィック	70	●一定ダメージで分離 ●石化無効
	ヘルビーナイツ (P.268)	80	12100	6560	803	―	―	パナシーアボトル	70	●毒にしてくる ●毒無効
	マツロワヌモノ (P.270)	83	12400	6806	864	―	―	ライフボトル	70	●気絶無効 ●術防御が高い

16～30層 推奨レベル70 術対策にフレアマントを装備

ギガントホーンがエクスプロード、キラートマトがファイアボールと、どちらも火属性の術を使ってくる。この階層ではフレアマントを2つ装備しておこう。それでも受けるダメージはあなどれないので、しっかりとマジックガードをすること。敵は耐久が高く、すぐには仰け反らないため、詠唱を止めることは考えない方がいい。ほかの敵と同時に出現した場合は、この2体を優先して攻撃しよう。

エクスプロードに当たってしまったら、すばやく受け身を取ってダウンを回避だ。

16～30層の通常モンスターデータ

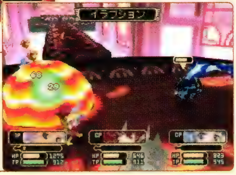
	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	ギガントホーン (P.248)	86	14000	7052	928	—	—	トリート	70	●火の術を使う ●石化無効
	ギョギョント (P.248)	85	13490	6970	906	—	—	パナシーアボトル	70	●マヒ無効 ●攻撃が高い
	キラートマト (P.248)	88	13900	7216	971	—	—	ライフボトル	70	●火の術を使う ●毒無効
	ブラッディバット (P.266)	87	13000	7134	949	—	—	スペシフィック	70	●毒にしてくる ●毒無効

31～45層 推奨レベル80 ユキンコを優先して撃破しよう

この階層でもっとも気をつけたいのは、ユキンコが使用するアイストーネード。威力が高いのはもちろん、範囲が広く非常に避けづらいのだ。全員にアクアマントを2つ装備させておき、この敵が出現したら真っ先に倒すようにしよう。

サソリトカゲのかみつきは石化、ミスティックボアの鼻息はマヒ状態にする効果がある。どちらもやっかいな状態異常なので、これらの攻撃は確実にガードしよう。もし状態異常になってしまったら、すぐにアイテムで回復すること。「石化防御」などのアビリティを覚えているなら、ぜひセットしておきたい。

アイストーネードは発動直前に前ステップを連発すると避けられることもある。



水と火属性の術を使うグレートスピリッツ。火属性の術は必ずマジックガードしよう。

31～45層の通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	グレートスピリッツ (P.250)	93	14650	7626	1084	—	—	ライフボトル	70	●水、火の術を使う ●封印無効
	サソリトカゲ (P.252)	90	14950	7380	1016	—	—	パナシーアボトル	70	●石化にしてくる ●毒無効
	ミスティックボア (P.270)	91	15300	7462	1038	—	—	トリート	70	●マヒにしてくる ●マヒ無効
	ユキンコ (P.271)	92	14000	7544	1061	—	—	スペシフィック	70	●水の術を使う ●マヒ無効

46～60層 推奨レベル90 マンティコアのサイクロンが脅威

46～60層に出現する敵は3種類と少なめ。しかし、マンティコアは注意が必要だ。この敵が使うサイクロンは、術防御が低いと一撃でやられかねない。マジックガードでも防ぎ切れないので、ウィンドマントを2つ装備させよう。また、攻撃力が高く、動きの速いヘルサウルスもやっかい。複数出現した場合はガードを固め、後衛の仲間にヒット数の多い術を使わせよう。敵が仰け反ったら反撃だ。

マンティコアは石化状態にならない。通常攻撃よりも強力な術・技で攻めよう。

46～60層の通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	デストータス (P.260)	95	16800	7790	1131	—	—	パナシーアボトル	70	●気絶無効 ●物理防御が高い
	ヘルサウルス (P.268)	96	16490	7872	1155	—	—	ライフボトル	70	●動きがすばやい ●気絶無効
	マンティコア (P.270)	97	16200	7954	1179	—	—	ミラクルグミ	70	●風の術を使う ●石化無効

61～75層 推奨レベル100 アースマントを装備してグレイブに耐えろ

この階層では、レヴァアタンが連発してくるグレイブが脅威。必ずアースマントを2つ装備して、ダメージを軽減すること。また、ライガオブライガはサンダーブレードとダークフォースを使ってくる。どちらも術の発動までに間があるので、確実にマジックガードして耐え抜こう。レヴァアタンが同時に出現していないのなら、威力の高いサンダーブレード対策にウィンドマントを装備するといい。

レヴァアタンの花粉攻撃には封印の効果がある。「封印防御」があるならセットしたい。

ヘルハウンドとレヴァアタンには石化が効かない。地道に1体ずつ倒していこう。

61～75層の通常モンスターデータ

	名前	レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	クロゲコ (P.250)	100	18100	8200	1253	—	—	パナシーアボトル	70	●飛び道具を使う ●気絶無効
	ヘルハウンド (P.268)	101	18600	8282	1278	—	—	トリート	70	●動きがすばやい ●石化無効
	ライガオブライガ (P.272)	102	18300	8364	1304	—	—	スペシフィック	70	●風、闇の術を使う ●気絶無効
	レヴァアタン (P.274)	103	18000	8446	1329	—	—	ライフボトル	70	●土の術を使う ●石化無効

76～90層 推奨レベル110 ホーリーランスは移動してかわそう

ヨモツシコメが使うホーリーランスは、発動してから当たるまでにかなりの時間がある。自分の足下に白い魔法陣が表示されたら、すぐに前ステップなどで移動すれば避けることが可能だ。この敵の撃破はあと回しにして、ほかの敵を狙おう。石化を無効化する敵がいないので、通常攻撃をメインに攻めるといい。また、ヨモツシコメ以外の敵は術を使わない。装飾品にはライトマントをつけておけばOKだ。

裂空斬や牙突衝など大きく移動する技を使えば、ホーリーランスを避けつつ攻撃できる。

76～90層の通常モンスターデータ

名前		レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	ヴィゾフニル (P.242)	107	19000	8774	1434	—	—	スペシフィック	70	●動きがすばやい ●マヒ無効
	デスハンドクラブ (P.260)	105	19790	8610	1381	—	—	パナシーアボトル	70	●毒無効 ●物理防御が高い
	フレズベルグ (P.267)	106	19390	8692	1408	—	—	トリート	70	●高い位置を飛ぶ ●マヒ無効
	ヨモツシコメ (P.272)	108	19550	8856	1461	—	—	ライフボトル	70	●光の術を使う ●封印無効

91～99層 推奨レベル115 物理攻撃対策を万全にしておく

立入禁止区域も残すところあと10層。この階層では敵の物理攻撃がいちばんの脅威だ。忘れずにカリーチキンなどの料理を食べて、物理攻撃で受けるダメージを減らすこと。戦闘中に複数の敵に囲まれた場合は前ステップで回り込んで脱出しよう。ただし、ティターンゴレムの回転攻撃はうしろにいても当たってしまうので、ガードして耐えるしかない。

装飾品はオニノケツゾクが使うダークフォース対策に、ダークマントを装備しよう。また、アバドンはまれにストーンブラストを使ってくる。この敵と戦うときは装飾品をアースマントに変更しておくといい。

オタロングテールの回転攻撃は、まともに受けると大ダメージ。必ずガードすること。

ティターンゴレムは石化を無効化する。まずはほかの敵から攻撃していこう。

91～99層の通常モンスターデータ

名前		レベル	HP	EXP	ガルド	得意属性	弱点属性	よく落とすアイテム		特徴
	アバドン (P.239)	113	23000	9266	1599	—	—	ライフボトル	70	●土の術を使う ●気絶無効
	オタロングテール (P.245)	110	21550	9020	1516	—	—	パナシーアボトル	70	●毒無効
	オニノケツゾク (P.245)	112	21750	9184	1571	—	—	スペシフィック	70	●闇の術を使う ●マヒ無効
	ティターンゴレム (P.259)	111	22000	9102	1543	—	—	トリート	70	●石化無効 ●物理防御が高い

100層 推奨レベル115 最強の敵に勝利して証を手に入れろ!

第100層は中央に脱出ポイントがあり、奥にハメツノネガイが待ちかまえている。触れると戦闘になるので、その前に右のポイントをチェックしておこう。

敵の攻撃方法は最終ボスのマティウス(P.195)とほぼ同じだが、その威力はケタ違いだ。物理攻撃は料理の効果でダメージを抑えられるが、この敵は術も非常に強力。詠唱しはじめたら攻撃の手を止めて、バックステップやマジックガードを行うこと。

敵は非常に怒り状態になりやすい。ヒット数の多い術·技でコンボを続け、怒り状態になる機会を減らそう。怒り状態になったら、前衛は攻撃せずガードに徹すること。こちらが覚醒状態になっているのなら、インフィニティージャムや秘奥義を使うといい。

なお、ハメツノネガイは征服者の証を必ず落とす。倒したら戦闘が終わる前に取りにいこう。

戦闘前の準備

- 全員に料理のまンカんぜんせきを食べさせる
- メンバーは前衛1人と後衛2人がオススメ
- 前衛はスタイルをガーディアン、後衛はウィズダムにして、アビリティには「術抵抗」をつける
- 全員にダークマントを2つ装備させる

モンスターデータ

ハメツノネガイ			▶P.262
	レベル	150	
	HP	330000	
	EXP	1	
	ガルド	9000	
得意属性	—	弱点属性	—

敵の主な攻撃と対策

ブラックホール

敵の足下に紫色の魔法陣が出たら、ブラックホールを使う合図。この術は避けるのが難しいので、マジックガードしよう。ただし、すべてを防ぎ切ることはできない。

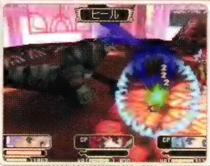
メテオスウォーム

詠唱時の魔法陣が赤い場合はメテオスウォームだ。バックステップなどで避けられるが、当たってしまいそうならすぐにバトルメニューを開いてフレアマントを2つ装備させること。

地震攻撃

料理のおかげではとんどダメージを受けないが、気絶の効果がやっかいだ。敵が跳びあがったらすぐにガードして、攻撃が終わるまではガードを解かないように。

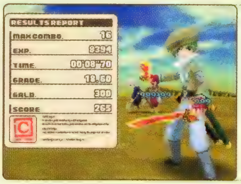
衝撃波



黒い衝撃波を前方に放つ攻撃。衝撃波は複数回ヒットし、10%の確率で封印状態にする。一度飛んでいってからもどってくることもあるので、ガードしつづけよう。

TOPICS 征服者の証に隠された効果とは!?

ハメツノネガイから入手できる征服者の証。一見なんの効果もない貴重品のようだが、実は隠された効果がある。このアイテムを持っていると、戦闘終了時に回復するTpが最大Tpの1%分増えるのだ。この効果は持っている数だけ得られるので、複数持っていればTpを大量に回復できる。ハメツノネガイは第100層に行くたびに戦えるので集めてみよう。



96個持っていれば戦闘後にTpが全回復する。集めるのが大変だが。

CHAPTER 5

DATABASE

データベース

ENEMY DATA

敵データ

本作に登場する敵は、ボスも含めて全185体。スペクタクルズを使っても表示されない隠しデータも掲載しているので、新しい場所に行ったときは、出現する敵の情報をチェックしよう。モンスター図鑑を埋めるときにも活用してほしい。

001 ❶イス・ソウル BOSS　出現場❷黎明の塔(P.192)

❸EXP	3594
❹ガルド	154

❺			
レベル	55	敏捷	400
Hp	12000	幸運	600
攻撃	150	耐久	2
知性	150	怒り	130
物理防御	420	重さ	中量
術防御	273	無敵	–

属性❻	土	水	火	風	光	闇
	1	0.5	1.5	1	1	1

無効❼	アイテム❽	
毒	落 ノーマル	フルーツ(30)
マ	落 レア	サイレスパウダー(2)
石	盗 ノーマル	光の石(30)
	盗 レア	ローズマリー(2)

❶図鑑ナンバーと敵名

その敵の名前とモンスター図鑑でのナンバー。データはモンスター図鑑の並び(50音順)に準拠している。ボス戦で登場する敵は BOSS というアイコンをつけた。また、同じ名前で強さが違う敵は、A、Bなどの記号で区別している。

❷出現場所

その敵が初めて出現する場所。

❸EXP

その敵を倒すと得られる経験値の基本値。アビリティ、武器の特殊効果、料理の効果によって変化する場合がある。

❹ガルド

その敵を倒すと得られるガルドの基本値。アビリティ、武器の特殊効果、料理の効果によって変化する場合がある。

❺ステータス

敵の能力を表すステータス。各項目の意味は以下のとおり。

- レベル……その敵のレベル。エスケープゲージが減る速度(P.051)や仰け反らせやすさ(P.059)などに影響する
- Hp……最大Hp
- 攻撃……この数値が高いほど、物理攻撃によるダメージが大きくなる
- 知性……この数値が高いほど、術攻撃のダメージが大きくなる
- 物理防御……この数値が高いほど、こちらの物理攻撃によるダメージが減る
- 術防御……この数値が高いほど、こちらの術攻撃のダメージが減る
- 敏捷……この数値が高いほど、その敵の攻撃がクリティカルヒットになりやすくなる
- 幸運……この数値が高いほど、その敵の攻撃がクリティカルヒットになりやすくなる
- 耐久……敵の仰け反りに対する耐久値。基本的に記載された数値以上、攻撃を連続でヒットさせないと仰け反らすことができない。なお、敵とのレベル差や、難易度、攻撃したキャラクターによって、仰け反らすまでに必要な攻撃回数は変動する
- 怒り……敵の怒り値の上限で、この怒り値は攻撃すると1ずつ溜まっていく。記載された数値に達すると、仰け反り状態が解けたときに怒り状態(P.059)になり、仰け反らなくなる。なお、怒り値は攻撃が連続でヒットしていないときは、徐々に減っていく
- 重さ……軽い方から中量、重量、超重量の3種類があり、重い敵ほど空中に浮かせにくくなる
- 無敵……この欄に○があると、攻撃動作中は絶対に仰け反らない

❻属性

その敵の属性耐性。土、水、火、風、光、闇の6種類があり、属性のついた武器や術などで攻撃した場合、与えられるダメージは該当する属性の数値を掛けたものになる(「1.5」とあればダメージが1.5倍ということ)。

❼無効

無効化される攻撃の種類アイコンで示した。各アイコンの意味は以下のとおり。

- 毒……毒状態にする攻撃が無効
- 気……気絶状態にする攻撃が無効
- 封……封印状態にする攻撃が無効
- マ……マヒ状態にする攻撃が無効
- 石……石化状態にする攻撃が無効

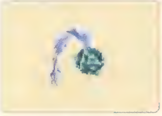
❽アイテム

その敵を倒したときに落とす、またはアンジュのローバーアイテムで盗めるアイテムと入手確率。両方ともレアから判定され、入手確率を満たさなかった場合は、ノーマルが判定されるようになっている。落とすアイテムを落、盗めるアイテムを盗というアイコンで示している。また、アイテムの種別は以下のアイコンで示した。

- 道具
- 武器
- 食べ物
- 装飾品
- 貴重品

001 アイス・ソウル BOSS

出現場所 黎明の塔(P.192)



レベル	55	敏捷	400	EXP	3594
Hp	12000	幸運	600	ガルド	154
攻撃	150	耐久	2		
知性	150	怒り	130		
物理防御	420	重さ	中量		
術防御	273	無敵	–		

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.5	1.5	1	1	1

無効: 毒、マ、石

アイテム		
落	ノーマル	フルーツ(30)
落	レア	サイレスパウダー(2)
盗	ノーマル	光の石(30)
盗	レア	ローズマリー(2)

002 アイスバット

出現場所 PART3 テノス近郊(P.162)

レベル	45	敏捷	305	EXP	2653
Hp	5530	幸運	90	ガルド	84
攻撃	185	耐久	0		
知性	111	怒り	100		
物理防御	260	重さ	中量		
術防御	169	無敵	–		

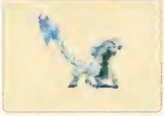
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.7	1.3	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	パイングミ(30)
落	レア	サイレスジェル(2)
盗	ノーマル	サイレスムース(30)
盗	レア	ポイズンジェル(2)

003 アイスリザード

出現場所 ギルドダンジョン ランク8の退治クエスト(P.214)



レベル	55	敏捷	285	EXP	3657
Hp	13000	幸運	110	ガルド	154
攻撃	250	耐久	0		
知性	170	怒り	100		
物理防御	350	重さ	中量		
術防御	218	無敵	–		

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.5	1.3	1	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	ストーンパウダー(30)
落	レア	ストーンジェル(2)
盗	ノーマル	調味料(30)
盗	レア	ストーンチェック(2)

004 アシハラガニ

出現場所 PART2 アシハラ近郊(P.136)

レベル	22	敏捷	68	EXP	612
Hp	1580	幸運	104	ガルド	19
攻撃	79	耐久	1		
知性	47	怒り	100		
物理防御	97	重さ	中量		
術防御	63	無敵	–		

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	ピヨパウダー(30)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	パラライジェル(30)
盗	レア	ローズマリー(2)

005 アバドン

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 91～99層(P.235)

レベル	113	敏捷	452	EXP	9266
Hp	23000	幸運	565	ガルド	1599
攻撃	503	耐久	5		
知性	362	怒り	40		
物理防御	615	重さ	超重量		
術防御	400	無敵	–		

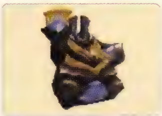
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 気

アイテム		
落	ノーマル	ライフボトル(70)
落	レア	闇の石(5)
盗	ノーマル	高級食材(30)
盗	レア	闇の結晶(2)

006 アブソーブゴイル

出現場所 黎明の塔(P.190) ※ アブソーブチェストが分離すると出現



EXP	5029	レベル	60	敏捷	230
ガルド	183	Hp	8390	幸運	120
		攻撃	250	耐久	0
		知性	102	怒り	100
		物理防御	390	重さ	中量
		術防御	254	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒、石

アイテム		
落	ノーマル	ピヨパウダー(30)
落	レア	サフラン(2)
盗	ノーマル	パン／麺類(30)
盗	レア	高級食材(2)

007 アブソーブチェスト

出現場所 黎明の塔(P.190)

EXP	4902	レベル	60	敏捷	200
ガルド	183	Hp	8390	幸運	120
		攻撃	247	耐久	0
		知性	85	怒り	100
		物理防御	380	重さ	中量
		術防御	247	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒、石

アイテム		
落	ノーマル	パイングミ(30)
落	レア	パララライジェル(2)
盗	ノーマル	ポイズンムース(30)
盗	レア	ヴァレリアン(2)

008 アマードボア

出現場所 PART2 アシハラ近郊(P.136)

EXP	722	レベル	24	敏捷	110
ガルド	22	Hp	1790	幸運	48
		攻撃	86	耐久	0
		知性	30	怒り	75
		物理防御	105	重さ	中量
		術防御	68	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒、石

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	高級食材(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	レモングミ(2)

009 アルカウィザード

出現場所 黎明の塔(P.190)

EXP	2102	レベル	42	敏捷	225
ガルド	62	Hp	4490	幸運	225
		攻撃	130	耐久	2
		知性	140	怒り	100
		物理防御	208	重さ	中量
		術防御	135	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	レモングミ(2)

010 アルカソードマン BOSS

出現場所 王都レグヌム(P.116)

EXP	15	レベル	1	敏捷	2
ガルド	4	Hp	30	幸運	2
		攻撃	6	耐久	0
		知性	3	怒り	100
		物理防御	1	重さ	中量
		術防御	2	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	オレンジグミ(2)
盗	ノーマル	ローズマリー(30)
盗	レア	光の結晶(2)

011 アルカナイト

出現場所 黎明の塔(P.190)

EXP	2130	ガルド	62

レベル	42	敏捷	225
Hp	4490	幸運	225
攻撃	150	耐久	1
知性	80	怒り	100
物理防御	208	重さ	中量
術防御	135	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: ―

アイテム	
落 ノーマル	野菜／根菜(30)
落 レア	水の石(2)
盗 ノーマル	高級調味料(30)
盗 レア	闇の結晶(2)

012 アルベール BOSS

出現場所 テノス兵器工場(P.182)

EXP	9000	ガルド	2250

レベル	62	敏捷	290
Hp	27000	幸運	124
攻撃	165	耐久	0
知性	145	怒り	100
物理防御	365	重さ	重量
術防御	237	無敵	○

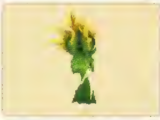
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	0.5	1.5

無効: 毒、石

アイテム	
落 ノーマル	奇蹟水(100)
落 レア	パニッシャー(2)
盗 ノーマル	―
盗 レア	―

013 アルラウネ

出現場所 ギルドダンジョン ランク9の退治クエスト(P.214)



EXP	3923	ガルド	165

レベル	57	敏捷	297
Hp	16800	幸運	114
攻撃	220	耐久	2
知性	220	怒り	30
物理防御	420	重さ	中量
術防御	350	無敵	―

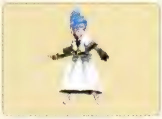
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム	
落 ノーマル	パラライボトル(30)
落 レア	レッドバジル(2)
盗 ノーマル	ピヨパウダー(30)
盗 レア	闇の結晶(2)

014 アンジュ BOSS

出現場所 テノス兵器工場(P.182)



EXP	9000	ガルド	2250

レベル	62	敏捷	295
Hp	20000	幸運	124
攻撃	158	耐久	4
知性	165	怒り	100
物理防御	350	重さ	中量
術防御	228	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	0.5	1.5

無効: 毒、石

アイテム	
落 ノーマル	ライトマント(100)
落 レア	ディバインエッジ(2)
盗 ノーマル	―
盗 レア	―

015 イノーガニック

出現場所 黎明の塔(P.190)

EXP	4860	ガルド	183

レベル	60	敏捷	350
Hp	8390	幸運	120
攻撃	240	耐久	2
知性	170	怒り	100
物理防御	363	重さ	中量
術防御	236	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.5	1	0.5	1	1

無効: 毒、気、石

アイテム	
落 ノーマル	穀物／粉類(30)
落 レア	カモミール(2)
盗 ノーマル	ピヨジェル(30)
盗 レア	キャットニップ(2)

016 イモータルゴイル

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 1～15層(P.232) ※ ノスフェラゴイルが分離すると出現

EXP	6642	レベル	81	敏捷	324
ガルド	823	Hp	13000	幸運	405
		攻撃	356	耐久	3
		知性	251	怒り	40
		物理防御	450	重さ	重量
		術防御	270	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	トリート(70)
落	レア	水の石(2)
盗	ノーマル	肉類(30)
盗	レア	水の結晶(2)

017 イワーント

出現場所 ギルドダンジョン ランク2の退治クエスト(P.212)

EXP	666	レベル	23	敏捷	93
ガルド	21	Hp	2720	幸運	46
		攻撃	82	耐久	1
		知性	55	怒り	80
		物理防御	101	重さ	中量
		術防御	66	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.7	1	1	1	1

無効: —

アイテム		
落	ノーマル	穀物／粉類(30)
落	レア	パラライジェル(2)
盗	ノーマル	ストーンボトル(30)
盗	レア	ポイズンジェル(2)

018 ヴィゾフニル

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 76～90層(P.235)

EXP	8774	レベル	107	敏捷	428
ガルド	1434	Hp	19000	幸運	535
		攻撃	444	耐久	4
		知性	342	怒り	40
		物理防御	575	重さ	中量
		術防御	374	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: マ

アイテム		
落	ノーマル	スペシフィック(70)
落	レア	火の石(5)
盗	ノーマル	パン／麺類(30)
盗	レア	火の結晶(2)

019 ウオント

出現場所 アシハラ王墓(P.140)

EXP	722	レベル	24	敏捷	125
ガルド	22	Hp	1890	幸運	48
		攻撃	89	耐久	0
		知性	63	怒り	80
		物理防御	109	重さ	中量
		術防御	71	無敵	—

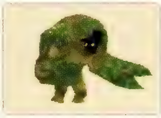
属性	土	水	火	風	光	闇
	1.3	0.7	1	1	1	1

無効: —

アイテム		
落	ノーマル	パイングミ(50)
落	レア	パラライムース(2)
盗	ノーマル	サイレスジェル(30)
盗	レア	ベルベーヌ(2)

020 ウドゴレム

出現場所 ギルドダンジョン ランク9の退治クエスト(P.214)



EXP	3235	レベル	58	敏捷	180
ガルド	107	Hp	18500	幸運	102
		攻撃	300	耐久	2
		知性	145	怒り	50
		物理防御	500	重さ	重量
		術防御	202	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.6	1.3	1	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	オレンジグミ(30)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	パイングミ(30)
盗	レア	チェリーセージ(2)

021 ウリボア

出現場所 PART2 グリゴリ近郊(P.137)

EXP	1455		
ガルド	42		
レベル	34	敏捷	230
Hp	3260	幸運	230
攻撃	117	耐久	1
知性	95	怒り	75
物理防御	153	重さ	中量
術防御	99	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
落	ノーマル	パイングミ(70)
落	レア	ラベンダー(2)
盗	ノーマル	闇の石(30)
盗	レア	高級食材(2)

022 ウルフ

出現場所 PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	32		
ガルド	5		
レベル	4	敏捷	21
Hp	220	幸運	8
攻撃	19	耐久	0
知性	6	怒り	100
物理防御	15	重さ	中量
術防御	10	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	高級食材(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	エリクシール(2)

023 エグルーダ

出現場所 PART3 サニア近郊(P.163)

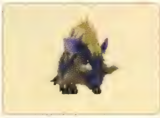
EXP	4306		
ガルド	177		
レベル	59	敏捷	333
Hp	8160	幸運	118
攻撃	240	耐久	1
知性	160	怒り	100
物理防御	357	重さ	中量
術防御	232	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
落	ノーマル	レモングミ(30)
落	レア	タイム(2)
盗	ノーマル	土の石(30)
盗	レア	光の結晶(2)

024 エレノッサス

出現場所 PART3 テノス近郊(P.162)



EXP	2437		
ガルド	71		
レベル	45	敏捷	270
Hp	5170	幸運	90
攻撃	180	耐久	1
知性	119	怒り	75
物理防御	226	重さ	中量
術防御	147	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
落	ノーマル	スペクタクルズ(30)
落	レア	サフラン(2)
盗	ノーマル	ポイズンボトル(30)
盗	レア	土の結晶(2)

025 エントウルフ

出現場所 PART2 ガラム近郊(P.136)

EXP	1038		
ガルド	31		
レベル	29	敏捷	160
Hp	2470	幸運	58
攻撃	98	耐久	0
知性	71	怒り	100
物理防御	129	重さ	中量
術防御	84	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
落	ノーマル	火のカケラ(30)
落	レア	カモミール(2)
盗	ノーマル	パラライパウダー(30)
盗	レア	ストーンジェル(2)

026 オタオタ

出現場所 PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	8	レベル	1	敏捷	15
ガルド	4	Hp	130	幸運	2
		攻撃	9	耐久	0
		知性	6	怒り	100
		物理防御	8	重さ	中量
		術防御	5	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	高級食材(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	レモングミ(2)

027 オタグリ

出現場所 ガルポスジャングル(P.152)

EXP	1256	レベル	32	敏捷	180
ガルド	37	Hp	2850	幸運	64
		攻撃	107	耐久	0
		知性	71	怒り	100
		物理防御	141	重さ	中量
		術防御	92	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(30)
落	レア	高級食材(2)
盗	ノーマル	穀物／粉類(30)
盗	レア	土の結晶(2)

028 オタゲル

出現場所 レムレース湿原(P.166)

EXP	2555	レベル	42	敏捷	210
ガルド	74	Hp	5350	幸運	140
		攻撃	159	耐久	0
		知性	94	怒り	100
		物理防御	255	重さ	中量
		術防御	200	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	0.7	1.3	0.7	1.3

無効

アイテム		
落	ノーマル	スペクタクルズ(30)
落	レア	ラベンダー(2)
盗	ノーマル	レモングミ(30)
盗	レア	火の結晶(2)

029 オタパプ

出現場所 PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	60	レベル	6	敏捷	30
ガルド	7	Hp	290	幸運	12
		攻撃	22	耐久	0
		知性	15	怒り	100
		物理防御	15	重さ	中量
		術防御	10	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	高級食材(2)
盗	ノーマル	フルーツ(30)
盗	レア	ローズマリー(2)

030 オタブル

出現場所 レグヌム鍾乳洞(P.130)

EXP	298	レベル	15	敏捷	73
ガルド	11	Hp	700	幸運	30
		攻撃	58	耐久	0
		知性	43	怒り	100
		物理防御	73	重さ	中量
		術防御	47	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	ライフボトル(30)
落	レア	パラライパウダー(2)
盗	ノーマル	水の石(30)
盗	レア	水の結晶(2)

031 オタロングテール

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 91～99層(P.235)

EXP	9020	レベル	110	敏捷	440
ガルド	1516	Hp	21550	幸運	550
		攻撃	479	耐久	4
		知性	352	怒り	40
		物理防御	610	重さ	中量
		術防御	397	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(70)
落	レア	土の石(5)
盗	ノーマル	フルーツ(30)
盗	レア	土の結晶(2)

032 オニノケツゾク

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 91～99層(P.235)

EXP	9184	レベル	112	敏捷	448
ガルド	1571	Hp	21750	幸運	560
		攻撃	487	耐久	4
		知性	358	怒り	40
		物理防御	590	重さ	中量
		術防御	384	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: マ

アイテム		
落	ノーマル	スペシフィック(70)
落	レア	光の石(5)
盗	ノーマル	高級食材(30)
盗	レア	光の結晶(2)

033 カーカー

出現場所 ギルドダンジョン ランク2(P.205)

EXP	229	レベル	13	敏捷	57
ガルド	9	Hp	590	幸運	57
		攻撃	51	耐久	0
		知性	34	怒り	100
		物理防御	57	重さ	中量
		術防御	37	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	ミックスグミ(30)
落	レア	キャットニップ(2)
盗	ノーマル	火の石(30)
盗	レア	風の結晶(2)

034 ガードマン

出現場所 ナーオス基地(P.124)

EXP	229	レベル	13	敏捷	75
ガルド	9	Hp	590	幸運	65
		攻撃	45	耐久	0
		知性	18	怒り	100
		物理防御	50	重さ	中量
		術防御	33	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(70)
落	レア	サーベル(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	エリクシール(2)

035 ガードルA BOSS

出現場所 ナーオス基地(P.127)

EXP	2000	レベル	20	敏捷	100
ガルド	105	Hp	4000	幸運	90
		攻撃	60	耐久	0
		知性	30	怒り	75
		物理防御	70	重さ	中量
		術防御	60	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.8	1	1.1	1	1.3	0.6

無効: 毒 封 マ 石

アイテム		
落	ノーマル	ピヨガード(100)
落	レア	ブラッドカービン(2)
盗	ノーマル	水の石(30)
盗	レア	キャットニップ(2)

036 ガードルB BOSS

出現場所 軍艦甲板(P.161)

EXP	6500	レベル	43	敏捷	220
ガルド	2700	Hp	23000	幸運	220
		攻撃	160	耐久	1
		知性	153	怒り	50
		物理防御	280	重さ	重量
		術防御	182	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.8	1	1.1	1	1.3	0.6

無効: 毒 気 封 マ 石

アイテム		
落	ノーマル	奇蹟水(100)
落	レア	レッドレクイエム(2)
盗	ノーマル	エリクシール(30)
盗	レア	奇蹟水(2)

037 カクトゥス

出現場所 ギルドダンジョン ランク9(P.205)

EXP	3626	レベル	55	敏捷	257
ガルド	154	Hp	7300	幸運	257
		攻撃	208	耐久	0
		知性	218	怒り	70
		物理防御	335	重さ	中量
		術防御	218	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	パイングミ(30)
落	レア	チェリーセージ(2)
盗	ノーマル	ストーンパウダー(30)
盗	レア	アサルトソード(2)

038 カモフラウルフ

出現場所 テノス兵器工場(P.180)

EXP	2595	レベル	50	敏捷	220
ガルド	91	Hp	6090	幸運	94
		攻撃	210	耐久	0
		知性	128	怒り	100
		物理防御	280	重さ	中量
		術防御	169	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	卵／乳製品(30)
落	レア	ベルベーヌ(2)
盗	ノーマル	火の石(30)
盗	レア	風の結晶(2)

039 ガルーダ

出現場所 PART2 アシハラ近郊(P.136)

EXP	560	レベル	21	敏捷	150
ガルド	18	Hp	1490	幸運	42
		攻撃	75	耐久	1
		知性	60	怒り	100
		物理防御	85	重さ	中量
		術防御	55	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	水のカケラ(30)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	風の石(30)
盗	レア	高級調味料(2)

040 ガルポオオトカゲ

出現場所 ガルポスジャングル(P.152)

EXP	1937	レベル	35	敏捷	240
ガルド	44	Hp	4320	幸運	70
		攻撃	130	耐久	0
		知性	78	怒り	40
		物理防御	195	重さ	中量
		術防御	127	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	ポイズンパウダー(30)
落	レア	ポイズンジェル(2)
盗	ノーマル	サイレスパウダー(30)
盗	レア	奇蹟水(2)

041 ガルムウルフ

出現場所　西の戦場（P.118）

EXP	118	レベル	9	敏捷	41
ガルド	9	Hp	410	幸運	18
		攻撃	28	耐久	0
		知性	12	怒り	100
		物理防御	24	重さ	中量
		術防御	16	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効	アイテム		
	落	ノーマル	オレンジグミ（30）
	落	レア	エリクシール（2）
	盗	ノーマル	闇の石（30）
	盗	レア	パラライムース（2）

042 ギガンテス BOSS

出現場所　ナーオス基地（P.126）

EXP	1500	レベル	18	敏捷	30
ガルド	1350	Hp	3000	幸運	45
		攻撃	68	耐久	1
		知性	30	怒り	255
		物理防御	80	重さ	超重量
		術防御	50	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.2	1.2	1.2	1	1

無効	アイテム		
毒 気 封 マ 石	落	ノーマル	パラライガード（100）
	落	レア	パラライチェック（2）
	盗	ノーマル	—
	盗	レア	—

043 ギガンテスR

出現場所　北の戦場（P.170）

EXP	2995	レベル	50	敏捷	230
ガルド	60	Hp	6500	幸運	200
		攻撃	135	耐久	1
		知性	100	怒り	100
		物理防御	300	重さ	超重量
		術防御	120	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.2	1.2	1.2	1	1

無効	アイテム		
毒 気 封 マ 石	落	ノーマル	火のカケラ（30）
	落	レア	火の石（2）
	盗	ノーマル	光の石（30）
	盗	レア	闇の結晶（2）

044 ギガンテスZ BOSS

出現場所　軍艦甲板（P.161）

EXP	6000	レベル	45	敏捷	160
ガルド	2700	Hp	30000	幸運	90
		攻撃	150	耐久	1
		知性	85	怒り	50
		物理防御	300	重さ	超重量
		術防御	140	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1.2	1.2	1.2	1	1	1

無効	アイテム		
毒 気 封 マ 石	落	ノーマル	ウィンドマント（100）
	落	レア	ビームサーベル（2）
	盗	ノーマル	オレンジグミ（30）
	盗	レア	レモングミ（2）

045 ギガンテスオメガ BOSS

出現場所　黎明の塔（P.193）

EXP	15000	レベル	72	敏捷	500
ガルド	6000	Hp	120000	幸運	480
		攻撃	300	耐久	1
		知性	170	怒り	30
		物理防御	470	重さ	超重量
		術防御	230	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1.2	1.2	1.2	1	1	1

無効	アイテム		
毒 気 封 マ 石	落	ノーマル	フレアマント（100）
	落	レア	スターブレイカー（2）
	盗	ノーマル	オレンジグミ（30）
	盗	レア	レモングミ（2）

046 ギガントホーン

出現場所　ギルド管轄 立入禁止区域 16〜30層 (P.233)

EXP	7052	レベル	86	敏捷	344
ガルド	928	Hp	14000	幸運	430
		攻撃	370	耐久	3
		知性	275	怒り	40
		物理防御	485	重さ	重量
		術防御	364	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：石

アイテム		
落	ノーマル	トリート(70)
落	レア	闇の石(5)
盗	ノーマル	パン／麺類(30)
盗	レア	闇の結晶(2)

047 キマイラ

出現場所　天空城 (P.184)

EXP	4002	レベル	56	敏捷	285
ガルド	160	Hp	7510	幸運	112
		攻撃	220	耐久	0
		知性	145	怒り	100
		物理防御	341	重さ	中量
		術防御	222	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1.5	1	1	0.2	1	1

無効：

アイテム		
落	ノーマル	ピヨパウダー(30)
落	レア	ミント(2)
盗	ノーマル	闇の石(30)
盗	レア	エリクシール(2)

048 キャスター

出現場所　アシハラ王墓 (P.140)

EXP	781	レベル	25	敏捷	110
ガルド	24	Hp	2000	幸運	130
		攻撃	93	耐久	0
		知性	48	怒り	100
		物理防御	125	重さ	中量
		術防御	81	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	1.5	1	1	1	1

無効：毒、石

アイテム		
落	ノーマル	ポイズンボトル(30)
落	レア	カモミール(2)
盗	ノーマル	調味料(30)
盗	レア	レッドバジル(2)

049 ギョギョント

出現場所　ギルド管轄 立入禁止区域 16〜30層 (P.233)

EXP	6970	レベル	85	敏捷	340
ガルド	906	Hp	13490	幸運	425
		攻撃	391	耐久	3
		知性	272	怒り	40
		物理防御	473	重さ	中量
		術防御	307	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：マ

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(70)
落	レア	光の石(5)
盗	ノーマル	卵／乳製品(30)
盗	レア	光の結晶(2)

050 キラートマト

出現場所　ギルド管轄 立入禁止区域 16〜30層 (P.233)

EXP	7216	レベル	88	敏捷	352
ガルド	971	Hp	13900	幸運	440
		攻撃	380	耐久	4
		知性	282	怒り	40
		物理防御	470	重さ	中量
		術防御	282	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：毒

アイテム		
落	ノーマル	ライフボトル(70)
落	レア	火の石(5)
盗	ノーマル	フルーツ(30)
盗	レア	火の結晶(2)

051 キラービー

出現場所 西の戦場(P.118)

EXP	77	レベル	7	敏捷	40
ガルド	8	Hp	320	幸運	14
		攻撃	25	耐久	0
		知性	18	怒り	100
		物理防御	23	重さ	中量
		術防御	15	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	ポイズンボトル(30)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	ポイズンムース(30)
盗	レア	ストーンムース(2)

052 キングトータス

出現場所 PART2 ガラム近郊(P.136)

EXP	1181	レベル	31	敏捷	100
ガルド	35	Hp	2720	幸運	62
		攻撃	100	耐久	1
		知性	60	怒り	130
		物理防御	150	重さ	重量
		術防御	98	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.7	1.3	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	風のカケラ(30)
落	レア	土の石(2)
盗	ノーマル	ライフボトル(30)
盗	レア	マリンフィスト(2)

053 グラスルーダ

出現場所 PART3 マムート近郊(P.162)

EXP	2230	レベル	43	敏捷	200
ガルド	65	Hp	4820	幸運	86
		攻撃	149	耐久	1
		知性	95	怒り	100
		物理防御	217	重さ	中量
		術防御	141	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	光のカケラ(30)
落	レア	ベルベーヌ(2)
盗	ノーマル	パラライムース(30)
盗	レア	ミスリルソード(2)

054 クラブス

出現場所 レグヌム鍾乳洞(P.130)

EXP	419	レベル	18	敏捷	47
ガルド	14	Hp	940	幸運	63
		攻撃	67	耐久	1
		知性	32	怒り	100
		物理防御	90	重さ	中量
		術防御	59	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	魚介類(30)
落	レア	クィックワーカー(2)
盗	ノーマル	風の石(30)
盗	レア	ダンデライオン(2)

055 クランチメタル

出現場所 神待ちの園(P.176)

EXP	3113	レベル	51	敏捷	265
ガルド	107	Hp	6290	幸運	102
		攻撃	212	耐久	2
		知性	136	怒り	100
		物理防御	300	重さ	中量
		術防御	195	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.5	1.5	1	1	1

無効: 毒 気 石

アイテム		
落	ノーマル	風のカケラ(30)
落	レア	パラライジェル(2)
盗	ノーマル	アップルグミ(30)
盗	レア	レッドサフラン(2)

056 グリフィン

出現場所 PART3 サニア近郊(P.163)

EXP	3886	レベル	56	敏捷	290
ガルド	160	Hp	7510	幸運	112
		攻撃	220	耐久	0
		知性	153	怒り	100
		物理防御	341	重さ	中量
		術防御	222	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	闇のカケラ(30)
落	レア	ヴァレリアン(2)
盗	ノーマル	パン／麺類(30)
盗	レア	ヒレハリソウ(2)

057 グレートスピリッツ

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 31～45層(P.233)

EXP	7626	レベル	93	敏捷	372
ガルド	1084	Hp	14650	幸運	465
		攻撃	400	耐久	4
		知性	299	怒り	40
		物理防御	485	重さ	中量
		術防御	364	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 封

アイテム		
落	ノーマル	ライフボトル(70)
落	レア	光の石(5)
盗	ノーマル	野菜／根菜(30)
盗	レア	光の結晶(2)

058 グレルホルン

出現場所 天空城(P.184)

EXP	4143	レベル	57	敏捷	293
ガルド	165	Hp	7730	幸運	114
		攻撃	236	耐久	2
		知性	162	怒り	100
		物理防御	346	重さ	重量
		術防御	225	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	ストーンパウダー(30)
落	レア	ラベンダー(2)
盗	ノーマル	風の石(30)
盗	レア	ベルベーヌ(2)

059 クロゲコ

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 61～75層(P.234)

EXP	8200	レベル	100	敏捷	400
ガルド	1253	Hp	18100	幸運	500
		攻撃	450	耐久	4
		知性	320	怒り	40
		物理防御	555	重さ	中量
		術防御	361	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 気

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(70)
落	レア	水の石(5)
盗	ノーマル	フルーツ(30)
盗	レア	水の結晶(2)

060 ゲコゲコ

出現場所 ギルドダンジョン ランク2(P.205)

EXP	169	レベル	11	敏捷	55
ガルド	7	Hp	500	幸運	22
		攻撃	44	耐久	0
		知性	14	怒り	100
		物理防御	50	重さ	中量
		術防御	33	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	オレンジグミ(30)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	ミックスグミ(30)
盗	レア	ヒレハリソウ(2)

061 ケルA BOSS

出現場所 レグヌム鍾乳洞(P.133)

EXP	750	ガルド	21
レベル	23	敏捷	120
Hp	1500	幸運	46
攻撃	68	耐久	0
知性	21	怒り	100
物理防御	85	重さ	中量
術防御	35	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1.5	1.5	0.5	0.5	1.5	0.5

無効：毒、石

アイテム		
落	ノーマル	フルーツ(30)
落	レア	光のカケラ(2)
盗	ノーマル	サイレスジェル(30)
盗	レア	ヴァレリアン(2)

062 ケルB BOSS

出現場所 ガルボスジャングル(P.154)

EXP	2500	ガルド	240
レベル	38	敏捷	270
Hp	7500	幸運	190
攻撃	120	耐久	0
知性	51	怒り	100
物理防御	200	重さ	中量
術防御	130	無敵	○

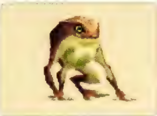
属性	土	水	火	風	光	闇
	1.5	1.5	0.5	0.5	1.5	0.5

無効：毒、石

アイテム		
落	ノーマル	エリクシール(100)
落	レア	奇蹟水(2)
盗	ノーマル	パナシーアボトル(30)
盗	レア	奇蹟水(2)

063 ゲルゲコ

出現場所 レムレース湿原(P.166)



EXP	2653	ガルド	80
レベル	44	敏捷	220
Hp	5530	幸運	147
攻撃	162	耐久	0
知性	111	怒り	100
物理防御	260	重さ	中量
術防御	210	無敵	–

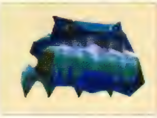
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：

アイテム		
落	ノーマル	レモングミ(30)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	ライフボトル(30)
盗	レア	アップルグミ(2)

064 コーラルクラブ

出現場所 PART2 グリゴリ近郊(P.137)



EXP	2121	ガルド	51
レベル	38	敏捷	120
Hp	4650	幸運	160
攻撃	146	耐久	1
知性	81	怒り	100
物理防御	212	重さ	中量
術防御	138	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：

アイテム		
落	ノーマル	ミックスグミ(70)
落	レア	バジル(2)
盗	ノーマル	ストーンパウダー(30)
盗	レア	セボリー(2)

065 ゴールドマンタ

出現場所 天空城(P.184)

EXP	4169	ガルド	165
レベル	57	敏捷	293
Hp	7730	幸運	114
攻撃	225	耐久	2
知性	145	怒り	100
物理防御	346	重さ	中量
術防御	225	無敵	–

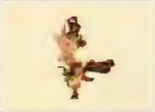
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.5	1	0.5	1	1

無効：毒、気、石

アイテム		
落	ノーマル	火のカケラ(30)
落	レア	ダンデライオン(2)
盗	ノーマル	パラライジェル(30)
盗	レア	奇蹟水(2)

066 コパン

出現場所　PART2 アシハラ近郊(P.136)



EXP	463	レベル	19	敏捷	100
ガルド	15	Hp	1300	幸運	90
		攻撃	68	耐久	1
		知性	40	怒り	80
		物理防御	85	重さ	中量
		術防御	55	無敵	―

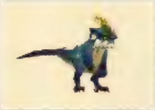
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：―

アイテム		
落	ノーマル	ミックスグミ(30)
落	レア	ラベンダー(2)
盗	ノーマル	パナシーアボトル(30)
盗	レア	レッドセージ(2)

067 コリュンティス

出現場所　アシハラ王墓(P.140)



EXP	1038	レベル	27	敏捷	148
ガルド	31	Hp	2470	幸運	58
		攻撃	98	耐久	2
		知性	57	怒り	100
		物理防御	129	重さ	中量
		術防御	84	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：―

アイテム		
落	ノーマル	ポイズンボトル(30)
落	レア	クラッシュダガー(2)
盗	ノーマル	ピヨムース(30)
盗	レア	レッドサフラン(2)

068 サイノッサス

出現場所　PART2 ガルポス近郊(P.137)

EXP	1494	レベル	33	敏捷	185
ガルド	39	Hp	3410	幸運	66
		攻撃	120	耐久	1
		知性	54	怒り	75
		物理防御	157	重さ	中量
		術防御	102	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：―

アイテム		
落	ノーマル	フルーツ(30)
落	レア	光の石(2)
盗	ノーマル	ミックスグミ(30)
盗	レア	デモンズフィスト(2)

069 サイボア

出現場所　アシハラ王墓(P.140)

EXP	905	レベル	26	敏捷	125
ガルド	27	Hp	2230	幸運	54
		攻撃	94	耐久	1
		知性	69	怒り	75
		物理防御	121	重さ	中量
		術防御	79	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：―

アイテム		
落	ノーマル	レモングミ(30)
落	レア	キャットニップ(2)
盗	ノーマル	ポイズンパウダー(30)
盗	レア	レッドラベンダー(2)

070 サソリトカゲ

出現場所　ギルド管轄 立入禁止区域 31～45層(P.233)

EXP	7380	レベル	90	敏捷	360
ガルド	1016	Hp	14950	幸運	450
		攻撃	405	耐久	4
		知性	288	怒り	40
		物理防御	490	重さ	中量
		術防御	319	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：毒

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(70)
落	レア	水の石(5)
盗	ノーマル	穀物／粉類(30)
盗	レア	水の結晶(2)

071 サラマンダー

出現場所: ケルム火山(P.146)

EXP	1362	レベル	33	敏捷	170
ガルド	39	Hp	2990	幸運	66
		攻撃	111	耐久	0
		知性	71	怒り	100
		物理防御	145	重さ	中量
		術防御	94	無敵	−

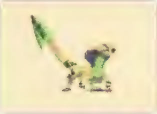
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.5	0.5	1	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	水のカケラ(30)
落	レア	ストーンムース(2)
盗	ノーマル	風の石(30)
盗	レア	ストーンガード(2)

072 サンドファング

出現場所: PART2 グリゴリ近郊(P.137)



EXP	1843	レベル	36	敏捷	180
ガルド	46	Hp	4010	幸運	72
		攻撃	133	耐久	0
		知性	71	怒り	100
		物理防御	194	重さ	中量
		術防御	126	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	1	1	1.5	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	ライフボトル(70)
落	レア	ストーンジェル(2)
盗	ノーマル	パラライボトル(30)
盗	レア	ストーンチェック(2)

073 サンドワーム

出現場所: PART2 ガラム近郊(P.136)

EXP	1256	レベル	32	敏捷	90
ガルド	37	Hp	2850	幸運	50
		攻撃	102	耐久	2
		知性	66	怒り	100
		物理防御	141	重さ	超重量
		術防御	92	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: −

アイテム		
落	ノーマル	パラライボトル(30)
落	レア	アンジェリカ(2)
盗	ノーマル	光の石(30)
盗	レア	ヴァレリアン(2)

074 シアンA BOSS

出現場所: レグヌム鍾乳洞(P.133)

EXP	1250	レベル	25	敏捷	150
ガルド	1530	Hp	2500	幸運	105
		攻撃	81	耐久	2
		知性	39	怒り	100
		物理防御	90	重さ	中量
		術防御	60	無敵	−

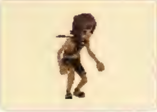
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒、封、マ、石

アイテム		
落	ノーマル	ストーンガード(100)
落	レア	ダークナックル(2)
盗	ノーマル	ピヨムース(30)
盗	レア	ヴァレリアン(2)

075 シアンB BOSS

出現場所: ガルポスジャングル(P.154)



EXP	4000	レベル	40	敏捷	250
ガルド	2520	Hp	15000	幸運	230
		攻撃	130	耐久	1
		知性	77	怒り	100
		物理防御	210	重さ	中量
		術防御	137	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒、マ、石

アイテム		
落	ノーマル	アースグローブ(100)
落	レア	ベアナックル(2)
盗	ノーマル	ダークグローブ(30)
盗	レア	ダークマント(2)

076 シャープデバイス

出現場所 天空城(P.184)

EXP	4287	レベル	58	敏捷	289
ガルド	171	Hp	8390	幸運	116
		攻撃	233	耐久	2
		知性	157	怒り	100
		物理防御	363	重さ	中量
		術防御	236	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.5	1	0.5	1	1

無効: 毒 気 石

アイテム		
盗	ノーマル	フルーツ(30)
盗	レア	スタデッドグラブ(2)
盗	ノーマル	風の石(30)
盗	レア	風の結晶(2)

077 シャーント

出現場所 ガルボスジャングル(P.152)

EXP	1753	レベル	34	敏捷	205
ガルド	42	Hp	3850	幸運	68
		攻撃	130	耐久	0
		知性	90	怒り	80
		物理防御	190	重さ	中量
		術防御	124	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1.3	0.7	1	1	1	1

無効:

アイテム		
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	土の石(2)
盗	ノーマル	ストーンパウダー(30)
盗	レア	レッドセージ(2)

078 ジャバウォック

出現場所 黎明の塔(P.190)

EXP	5029	レベル	60	敏捷	300
ガルド	183	Hp	8390	幸運	120
		攻撃	250	耐久	1
		知性	221	怒り	40
		物理防御	375	重さ	超重量
		術防御	244	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒 マ 石

アイテム		
盗	ノーマル	パイングミ(30)
盗	レア	風の石(2)
盗	ノーマル	パラライジェル(30)
盗	レア	タイム(2)

079 シュエイ

出現場所 テノス兵器工場(P.180)

EXP	2802	レベル	51	敏捷	300
ガルド	107	Hp	6290	幸運	102
		攻撃	180	耐久	0
		知性	111	怒り	100
		物理防御	280	重さ	中量
		術防御	126	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
盗	ノーマル	レモングミ(30)
盗	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	如水(2)

080 シュエイチョウ

出現場所 テノス兵器工場(P.180)

EXP	2911	レベル	52	敏捷	250
ガルド	111	Hp	6680	幸運	104
		攻撃	229	耐久	0
		知性	170	怒り	100
		物理防御	310	重さ	中量
		術防御	140	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
盗	ノーマル	パン／麺類(30)
盗	レア	闇のカケラ(2)
盗	ノーマル	ウィークボトル(30)
盗	レア	闇の結晶(2)

081 シルバーマンタ

出現場所 神待ちの園(P.176)

EXP	3181
ガルド	107

レベル	51	敏捷	269
Hp	6480	幸運	102
攻撃	215	耐久	2
知性	132	怒り	100
物理防御	285	重さ	中量
術防御	185	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.5	1.5	1	1	1

無効: 毒 気 石

アイテム		
落	ノーマル	ミックスグミ(30)
落	レア	ストーンジェル(2)
盗	ノーマル	魚介類(30)
盗	レア	奇蹟水(2)

082 スティールクラブ

出現場所 ギルドダンジョン ランク8の退治クエスト(P.214)

EXP	3045
ガルド	107

レベル	51	敏捷	180
Hp	14000	幸運	102
攻撃	260	耐久	3
知性	145	怒り	100
物理防御	390	重さ	中量
術防御	185	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	ストーンパウダー(30)
落	レア	キャットニップ(2)
盗	ノーマル	ポイズンボトル(30)
盗	レア	キャットニップ(2)

083 ステレオティス

出現場所 ケルム火山(P.146)

EXP	1412
ガルド	42

レベル	34	敏捷	180
Hp	3260	幸運	160
攻撃	117	耐久	0
知性	74	怒り	40
物理防御	153	重さ	中量
術防御	99	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	0.7	1	1	1.3

無効

アイテム		
落	ノーマル	火のカケラ(30)
落	レア	高級調味料(2)
盗	ノーマル	パナシーアボトル(30)
盗	レア	ブリザードダガー(2)

084 ステレックス

出現場所 ギルドダンジョン ランク9の退治クエスト(P.214)

EXP	4283
ガルド	183

レベル	60	敏捷	300
Hp	18000	幸運	120
攻撃	270	耐久	1
知性	120	怒り	30
物理防御	450	重さ	中量
術防御	236	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	ストーンパウダー(30)
落	レア	ピヨジェル(2)
盗	ノーマル	パラライパウダー(30)
盗	レア	ダンデライオン(2)

085 ストーンゴレム

出現場所 神待ちの園(P.176)

EXP	3234
ガルド	111

レベル	52	敏捷	170
Hp	6680	幸運	104
攻撃	230	耐久	1
知性	119	怒り	130
物理防御	320	重さ	重量
術防御	208	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.6	1	1	1.3	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	ピヨパウダー(30)
落	レア	高級食材(2)
盗	ノーマル	風の石(30)
盗	レア	レッドラベンダー(2)

086 スナイパーガラム

出現場所 西の戦場(P.118)

EXP	45	レベル	5	敏捷	30
ガルド	7	Hp	250	幸運	10
		攻撃	23	耐久	0
		知性	12	怒り	100
		物理防御	23	重さ	中量
		術防御	15	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: —

アイテム	
落 ノーマル	バナシーアボトル(30)
落 レア	高級調味料(2)
盗 ノーマル	—
盗 レア	—

087 スナイパーテノスA BOSS

出現場所 北の戦場(P.170)

EXP	2643	レベル	46	敏捷	225
ガルド	74	Hp	4490	幸運	225
		攻撃	150	耐久	1
		知性	80	怒り	100
		物理防御	220	重さ	中量
		術防御	143	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: —

アイテム	
落 ノーマル	オレンジグミ(30)
落 レア	ピヨハウダー(2)
盗 ノーマル	バジル(30)
盗 レア	土の結晶(2)

088 スナイパーテノスB

出現場所 テノス兵器工場(P.180)

EXP	3263	レベル	55	敏捷	180
ガルド	154	Hp	12000	幸運	110
		攻撃	222	耐久	1
		知性	130	怒り	100
		物理防御	350	重さ	中量
		術防御	123	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 石

アイテム	
落 ノーマル	レモングミ(30)
落 レア	高級調味料(2)
盗 ノーマル	土の石(30)
盗 レア	セージ(2)

089 スノウトレント

出現場所 PART3 テノス近郊(P.162)

EXP	2878	レベル	46	敏捷	245
ガルド	88	Hp	5900	幸運	245
		攻撃	205	耐久	1
		知性	125	怒り	100
		物理防御	270	重さ	重量
		術防御	176	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.7	0.7	1.5	1.3	1	1

無効: 毒

アイテム	
落 ノーマル	スペクタクルズ(30)
落 レア	水の石(2)
盗 ノーマル	スペシフィック(30)
盗 レア	レッドラベンダー(2)

090 セイバードラゴン

出現場所 黎明の塔(P.190)

EXP	4945	レベル	60	敏捷	320
ガルド	183	Hp	8390	幸運	120
		攻撃	243	耐久	0
		知性	128	怒り	40
		物理防御	363	重さ	中量
		術防御	236	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒 気 石

アイテム	
落 ノーマル	闇のカケラ(30)
落 レア	ダンデライオン(2)
盗 ノーマル	野菜／根菜(30)
盗 レア	レッドベルベーヌ(2)

091 センサス

出現場所 ギルドダンジョン ランク10の退治クエスト(P.214)

EXP	4283	レベル	60	敏捷	500
ガルド	183	Hp	37500	幸運	120
		攻撃	300	耐久	3
		知性	220	怒り	30
		物理防御	600	重さ	中量
		術防御	312	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: マ 石

アイテム	
落 ノーマル	光のカケラ(30)
落 レア	光の結晶(2)
盗 ノーマル	ルーンブレード(30)
盗 レア	レンドバスター(2)

092 ソブルテン

出現場所 ガルボスジャングル(P.152)

EXP	1664	レベル	34	敏捷	210
ガルド	42	Hp	3700	幸運	130
		攻撃	120	耐久	0
		知性	95	怒り	70
		物理防御	175	重さ	中量
		術防御	114	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム	
落 ノーマル	水のカケラ(30)
落 レア	ローズマリー(2)
盗 ノーマル	闇の石(30)
盗 レア	ヒレハリソウ(2)

093 ソルジャーガラム

出現場所 西の戦場(P.118)

EXP	77	レベル	7	敏捷	30
ガルド	8	Hp	320	幸運	10
		攻撃	30	耐久	0
		知性	12	怒り	100
		物理防御	32	重さ	中量
		術防御	5	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム	
落 ノーマル	ライフボトル(30)
落 レア	火の石(2)
盗 ノーマル	—
盗 レア	—

094 ソルジャーゾンビA

出現場所 レムレース湿原(P.166)

EXP	2158	レベル	43	敏捷	180
ガルド	25	Hp	5350	幸運	250
		攻撃	200	耐久	0
		知性	26	怒り	150
		物理防御	270	重さ	重量
		術防御	150	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.7	1	1.5	1	1.3	0.5

無効: 毒 マ 石

アイテム	
落 ノーマル	リボルバーSA(30)
落 レア	リボルバーDA(2)
盗 ノーマル	野菜／根菜(30)
盗 レア	火の結晶(2)

095 ソルジャーゾンビB BOSS

出現場所 レムレース湿原(P.166)

EXP	2111	レベル	43	敏捷	200
ガルド	25	Hp	5350	幸運	170
		攻撃	200	耐久	0
		知性	26	怒り	150
		物理防御	270	重さ	重量
		術防御	150	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	1	1.3	1	1.5	0.7

無効: 毒 マ 石

アイテム	
落 ノーマル	ブロードソード(30)
落 レア	スティールソード(2)
盗 ノーマル	肉類(30)
盗 レア	光の結晶(2)

096 ソルジャーテノスA BOSS

出現場所 北の戦場(P.170)

EXP	2544	レベル	43	敏捷	225
ガルド	77	Hp	4490	幸運	225
		攻撃	145	耐久	1
		知性	80	怒り	100
		物理防御	210	重さ	中量
		術防御	137	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム	
落 ノーマル	土のカケラ(30)
落 レア	パラライジェル(2)
盗 ノーマル	土の石(30)
盗 レア	レッドラベンダー(2)

097 ソルジャーテノスB

出現場所 テノス兵器工場(P.180)

EXP	3249	レベル	55	敏捷	170
ガルド	154	Hp	12000	幸運	110
		攻撃	222	耐久	1
		知性	120	怒り	100
		物理防御	350	重さ	中量
		術防御	123	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：石

アイテム	
落 ノーマル	パイングミ(30)
落 レア	バイパーマグ(2)
盗 ノーマル	ミラクルグミ(30)
盗 レア	奇蹟水(2)

098 タイラントタス

出現場所 PART3 マムート近郊(P.162)

EXP	2332	レベル	44	敏捷	201
ガルド	68	Hp	5000	幸運	88
		攻撃	152	耐久	1
		知性	78	怒り	130
		物理防御	250	重さ	重量
		術防御	163	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.7	1.3	1	1	1

アイテム	
落 ノーマル	パナシーアボトル(30)
落 レア	アンジェリカ(2)
盗 ノーマル	パラライムース(30)
盗 レア	カモミール(2)

099 チーフガードマン

出現場所 ナーオス基地(P.124)

EXP	336	レベル	16	敏捷	40
ガルド	12	Hp	810	幸運	50
		攻撃	55	耐久	0
		知性	8	怒り	100
		物理防御	68	重さ	中量
		術防御	44	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム	
落 ノーマル	ライフボトル(70)
落 レア	闇のカケラ(2)
盗 ノーマル	ウィークボトル(30)
盗 レア	土の結晶(2)

100 チトセ BOSS

出現場所 アシハラ王墓(P.142)

EXP	3000	レベル	31	敏捷	195
ガルド	1800	Hp	8000	幸運	250
		攻撃	95	耐久	1
		知性	92	怒り	100
		物理防御	165	重さ	中量
		術防御	100	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1.3	1	1	0.5	1.3	0.7

無効：毒、封、マ、石

アイテム	
落 ノーマル	サイレスチェック(100)
落 レア	旋風(2)
盗 ノーマル	ベルベーヌ(30)
盗 レア	高級調味料(2)

101 チャコーレント

出現場所 PART3 サニア近郊(P.163)

EXP	4143	レベル	59	敏捷	300
ガルド	177	Hp	8160	幸運	118
		攻撃	243	耐久	1
		知性	160	怒り	100
		物理防御	357	重さ	重量
		術防御	232	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.7	0.7	1.5	1.3	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	光のカケラ(30)
落	レア	パラライジェル(2)
盗	ノーマル	ライフボトル(30)
盗	レア	ローズマリー(2)

102 チューパン

出現場所 PART2 ガルボス近郊(P.137)

EXP	1421	レベル	32	敏捷	120
ガルド	37	Hp	3260	幸運	64
		攻撃	117	耐久	1
		知性	71	怒り	70
		物理防御	153	重さ	中量
		術防御	99	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	パイングミ(30)
落	レア	キャットニップ(2)
盗	ノーマル	火の石(30)
盗	レア	タイム(2)

103 チュンチュン

出現場所 PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	14	レベル	2	敏捷	18
ガルド	4	Hp	150	幸運	13
		攻撃	12	耐久	0
		知性	6	怒り	100
		物理防御	11	重さ	中量
		術防御	7	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	トリート(2)
盗	ノーマル	ポイズンボトル(30)
盗	レア	エリクシール(2)

104 テイサツヘイ

出現場所 北の戦場(P.170)

EXP	2489	レベル	42	敏捷	229
ガルド	62	Hp	4820	幸運	84
		攻撃	140	耐久	0
		知性	85	怒り	100
		物理防御	190	重さ	中量
		術防御	124	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効

アイテム		
落	ノーマル	レモングミ(30)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	ストーンムース(30)
盗	レア	調味料(2)

105 ティターンゴレム

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 91～99層(P.235)

EXP	9102	レベル	111	敏捷	444
ガルド	1543	Hp	22000	幸運	555
		攻撃	500	耐久	4
		知性	355	怒り	40
		物理防御	630	重さ	重量
		術防御	284	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	トリート(70)
落	レア	風の石(5)
盗	ノーマル	高級調味料(30)
盗	レア	風の結晶(2)

106 デカパン

出現場所 PART3 マムート近郊(P.162)

EXP	2437	レベル	42	敏捷	205
ガルド	62	Hp	5170	幸運	84
		攻撃	170	耐久	1
		知性	101	怒り	60
		物理防御	226	重さ	中量
		術防御	147	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: —

アイテム		
落	ノーマル	パン／麺類(30)
落	レア	アンジェリカ(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	サイレスジェル(2)

107 デザゴイル

出現場所 アシハラ王墓(P.140) ※キャスターが分離すると出現

EXP	971	レベル	28	敏捷	100
ガルド	29	Hp	2350	幸運	180
		攻撃	95	耐久	0
		知性	55	怒り	100
		物理防御	143	重さ	中量
		術防御	93	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒、石

アイテム		
落	ノーマル	ミックスグミ(30)
落	レア	サイレスジェル(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	ストーンジェル(2)

108 デスシーカー

出現場所 PART3 サニア近郊(P.163)

EXP	3751	レベル	55	敏捷	285
ガルド	154	Hp	7300	幸運	110
		攻撃	200	耐久	0
		知性	170	怒り	100
		物理防御	335	重さ	中量
		術防御	218	無敵	—

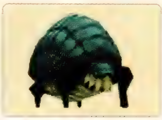
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1.5	0.5

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	ライフボトル(30)
落	レア	セボリー(2)
盗	ノーマル	ミックスグミ(30)
盗	レア	レッドセージ(2)

109 デストータス

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 46～60層(P.234)



EXP	7790	レベル	95	敏捷	380
ガルド	1131	Hp	16800	幸運	475
		攻撃	428	耐久	4
		知性	304	怒り	40
		物理防御	535	重さ	重量
		術防御	294	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 気

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(70)
落	レア	闇の石(5)
盗	ノーマル	卵／乳製品(30)
盗	レア	闇の結晶(2)

110 デスハンドクラブ

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 76～90層(P.235)

EXP	8610	レベル	105	敏捷	420
ガルド	1381	Hp	19790	幸運	525
		攻撃	473	耐久	4
		知性	336	怒り	40
		物理防御	583	重さ	中量
		術防御	379	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(70)
落	レア	闇の石(5)
盗	ノーマル	野菜／根菜(30)
盗	レア	闇の結晶(2)

111 デスビー

出現場所　ガルボスジャングル(P.152)

EXP	1406	レベル	31	敏捷	220
ガルド	35	Hp	3260	幸運	62
		攻撃	108	耐久	0
		知性	54	怒り	100
		物理防御	153	重さ	中量
		術防御	99	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：毒

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(30)
落	レア	水の石(2)
盗	ノーマル	土の石(30)
盗	レア	エリクシール(2)

112 デスビーナイツ

出現場所　ギルドダンジョン ランク7の退治クエスト(P.214)

EXP	2765	レベル	48	敏捷	290
ガルド	95	Hp	8390	幸運	96
		攻撃	200	耐久	2
		知性	128	怒り	100
		物理防御	357	重さ	中量
		術防御	172	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：毒

アイテム		
落	ノーマル	風のカケラ(30)
落	レア	ローズマリー(2)
盗	ノーマル	闇の石(30)
盗	レア	キャットニップ(2)

113 デスマンタ

出現場所　黎明の塔(P.190)

EXP	4777	レベル	60	敏捷	330
ガルド	183	Hp	8390	幸運	120
		攻撃	247	耐久	2
		知性	150	怒り	100
		物理防御	363	重さ	中量
		術防御	236	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.5	1	0.5	1	1

無効：毒、気、石

アイテム		
落	ノーマル	サイレスパウダー(30)
落	レア	ベルベーヌ(2)
盗	ノーマル	ピヨムース(30)
盗	レア	ストーンジェル(2)

114 トータス

出現場所　PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	60	レベル	6	敏捷	15
ガルド	7	Hp	290	幸運	12
		攻撃	17	耐久	0
		知性	9	怒り	150
		物理防御	28	重さ	中量
		術防御	18	無敵	–

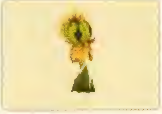
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.7	1.3	1	1	1

無効：

アイテム		
落	ノーマル	オレンジグミ(30)
落	レア	水のカケラ(2)
盗	ノーマル	水の石(30)
盗	レア	水の結晶(2)

115 ドライアド

出現場所　PART3 マムート近郊(P.162)



EXP	2130	レベル	42	敏捷	185
ガルド	62	Hp	4490	幸運	185
		攻撃	136	耐久	0
		知性	102	怒り	70
		物理防御	208	重さ	中量
		術防御	135	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：毒

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	レッドカモミール(2)
盗	ノーマル	土の石(30)
盗	レア	高級食材(2)

116 ドレステブル

出現場所 神待ちの園(P.176)

EXP	2995	レベル	50	敏捷	230
ガルド	103	Hp	6090	幸運	100
		攻撃	222	耐久	0
		知性	136	怒り	100
		物理防御	320	重さ	中量
		術防御	144	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒、石

アイテム		
落	ノーマル	ピヨパウダー(30)
落	レア	バジル(2)
盗	ノーマル	スペクタクルズ(30)
盗	レア	レッドラベンダー(2)

117 トレント

出現場所 ガルポスジャングル(P.152)

EXP	2176	レベル	36	敏捷	225
ガルド	46	Hp	4490	幸運	225
		攻撃	125	耐久	1
		知性	85	怒り	100
		物理防御	203	重さ	重量
		術防御	132	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.7	0.7	1.5	1.3	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	パイングミ(30)
落	レア	ピヨジェル(2)
盗	ノーマル	ポイズンパウダー(30)
盗	レア	ミント(2)

118 ネコント

出現場所 レグヌム鍾乳洞(P.130)

EXP	376	レベル	17	敏捷	89
ガルド	13	Hp	870	幸運	34
		攻撃	68	耐久	0
		知性	53	怒り	80
		物理防御	89	重さ	中量
		術防御	58	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1.3	0.7	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	高級食材(2)
盗	ノーマル	ポイズンムース(30)
盗	レア	風の結晶(2)

119 ノスフェラゴイル

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 1～15層(P.232)

EXP	6724	レベル	82	敏捷	328
ガルド	844	Hp	12300	幸運	410
		攻撃	336	耐久	3
		知性	246	怒り	40
		物理防御	450	重さ	重量
		術防御	270	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	スペシフィック(70)
落	レア	土の石(2)
盗	ノーマル	魚介類(30)
盗	レア	土の結晶(2)

120 バサバサ

出現場所 PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	143	レベル	10	敏捷	45
ガルド	10	Hp	450	幸運	45
		攻撃	40	耐久	0
		知性	27	怒り	100
		物理防御	35	重さ	中量
		術防御	23	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	ミックスグミ(30)
落	レア	ピヨムース(2)
盗	ノーマル	パン／麺類(30)
盗	レア	ダンデライオン(2)

121 バジリスク

出現場所　PART2 アシハラ近郊(P.136)

EXP	511	レベル	20	敏捷	120
ガルド	16	Hp	1390	幸運	40
		攻撃	72	耐久	0
		知性	27	怒り	100
		物理防御	90	重さ	中量
		術防御	59	無敵	－

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：石

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	ストーンムース(2)
盗	ノーマル	ウィークボトル(30)
盗	レア	ストーンガード(2)

122 ハスタA BOSS

出現場所　ケルム火山(P.148)

EXP	5000	レベル	35	敏捷	200
ガルド	2160	Hp	20000	幸運	170
		攻撃	176	耐久	1
		知性	83	怒り	50
		物理防御	175	重さ	中量
		術防御	114	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	1	1	1.3	1.3	0.5

無効：毒、封、マ、石

アイテム		
落	ノーマル	パラライガード(100)
落	レア	ピットスィーパー(2)
盗	ノーマル	魚介類(30)
盗	レア	ダンデライオン(2)

123 ハスタB BOSS

出現場所　北の戦場(P.172)

EXP	15000	レベル	52	敏捷	250
ガルド	3870	Hp	60000	幸運	104
		攻撃	200	耐久	1
		知性	128	怒り	40
		物理防御	300	重さ	中量
		術防御	195	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	1	1	1.3	1.3	0.5

無効：毒、封、マ、石

アイテム		
落	ノーマル	パラライチェック(100)
落	レア	デッキブラシ(2)
盗	ノーマル	ストーンボトル(30)
盗	レア	高級食材(2)

124 ハスタC BOSS

出現場所　黎明の塔(P.192)

EXP	20000	レベル	65	敏捷	290
ガルド	5400	Hp	100000	幸運	520
		攻撃	250	耐久	1
		知性	213	怒り	40
		物理防御	400	重さ	中量
		術防御	260	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	1	1	1.3	1.3	0.5

無効：毒、封、マ、石

アイテム		
盗	ノーマル	ダークマント(100)
盗	レア	ボルテックソード(2)
盗	ノーマル	アップルグミ(30)
盗	レア	レッドセージ(2)

125 バット

出現場所　レグヌム鍾乳洞(P.130)

EXP	298	レベル	15	敏捷	81
ガルド	11	Hp	760	幸運	30
		攻撃	61	耐久	0
		知性	38	怒り	100
		物理防御	75	重さ	中量
		術防御	49	無敵	－

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：

アイテム		
落	ノーマル	卵／乳製品(30)
落	レア	サフラン(2)
盗	ノーマル	サイレスムース(30)
盗	レア	ピヨジェル(2)

126 パプゲコ

出現場所 レグヌム鍾乳洞(P.130)

EXP	336	レベル	16	敏捷	87
ガルド	12	Hp	810	幸運	32
		攻撃	65	耐久	0
		知性	50	怒り	100
		物理防御	80	重さ	中量
		術防御	52	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	0.7	1.3	0.7	1.3

無効: ―

アイテム		
落	ノーマル	レモングミ(30)
落	レア	ダンデライオン(2)
盗	ノーマル	肉類(30)
盗	レア	光の結晶(2)

127 ハメツノネガイ BOSS

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 100層(P.236)

EXP	1	レベル	150	敏捷	600
ガルド	9000	Hp	330000	幸運	900
		攻撃	600	耐久	6
		知性	400	怒り	25
		物理防御	700	重さ	超重量
		術防御	455	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒 気 封 マ 石

アイテム		
落	ノーマル	征服者の証(100)
落	レア	征服者の証(2)
盗	ノーマル	エリクシール(30)
盗	レア	奇蹟水(2)

128 ビー

出現場所 PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	45	レベル	5	敏捷	25
ガルド	7	Hp	250	幸運	10
		攻撃	23	耐久	0
		知性	12	怒り	100
		物理防御	14	重さ	中量
		術防御	9	無敵	―

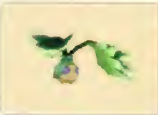
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	ポイズンボトル(30)
落	レア	ポイズンパウダー(2)
盗	ノーマル	ポイズンボトル(30)
盗	レア	エリクシール(2)

129 ピーチー

出現場所 PART3 マムート近郊(P.162)



EXP	2084	レベル	42	敏捷	180
ガルド	62	Hp	4650	幸運	195
		攻撃	146	耐久	0
		知性	95	怒り	100
		物理防御	212	重さ	中量
		術防御	138	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	光のカケラ(30)
落	レア	キャットニップ(2)
盗	ノーマル	ポイズンボトル(30)
盗	レア	高級食材(2)

130 ビーナイツ

出現場所 PART3 テノス近郊(P.162)

EXP	2332	レベル	43	敏捷	290
ガルド	65	Hp	5000	幸運	86
		攻撃	175	耐久	0
		知性	128	怒り	100
		物理防御	221	重さ	中量
		術防御	144	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	パラライパウダー(30)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	高級食材(30)
盗	レア	レッドバジル(2)

131 ビーワーカー

出現場所 PART2 ガルボス近郊(P.137)

EXP	1339	レベル	33	敏捷	210
ガルド	39	Hp	3120	幸運	66
		攻撃	114	耐久	0
		知性	78	怒り	100
		物理防御	149	重さ	中量
		術防御	97	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
盗	ノーマル	ポイズンボトル(30)
盗	レア	レッドセボリー(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	ベルベーヌ(2)

132 ビッグバット

出現場所 アシハラ王墓(P.140)

EXP	842	レベル	26	敏捷	131
ガルド	26	Hp	2120	幸運	52
		攻撃	96	耐久	0
		知性	54	怒り	100
		物理防御	117	重さ	中量
		術防御	76	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: ―

アイテム		
盗	ノーマル	オレンジグミ(60)
盗	レア	ヒレハリソウ(2)
盗	ノーマル	ポイズンジェル(30)
盗	レア	レッドサフラン(2)

133 ヒットマン BOSS

出現場所 西の戦場(P.121)

EXP	1250	レベル	13	敏捷	80
ガルド	420	Hp	2500	幸運	85
		攻撃	34	耐久	3
		知性	21	怒り	100
		物理防御	35	重さ	中量
		術防御	30	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.6	1	1	1.1	1.3	0.6

無効: 毒 封 マ 石

アイテム		
盗	ノーマル	ストーンチェック(100)
盗	レア	スマートハンター(2)
盗	ノーマル	―
盗	レア	―

134 ヒポグリフ

出現場所 PART3 サニア近郊(P.163)

EXP	4169	レベル	59	敏捷	300
ガルド	177	Hp	8160	幸運	118
		攻撃	236	耐久	0
		知性	162	怒り	100
		物理防御	357	重さ	中量
		術防御	232	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: ―

アイテム		
盗	ノーマル	パイングミ(30)
盗	レア	サイレスジェル(2)
盗	ノーマル	水の石(30)
盗	レア	ビリーズレガシー(2)

135 ヒラリス

出現場所 PART2 ガラム近郊(P.136)

EXP	1038	レベル	29	敏捷	190
ガルド	31	Hp	2470	幸運	170
		攻撃	98	耐久	0
		知性	60	怒り	100
		物理防御	129	重さ	中量
		術防御	84	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
盗	ノーマル	パイングミ(30)
盗	レア	闇の石(2)
盗	ノーマル	パン/麺類(30)
盗	レア	土の結晶(2)

136 ファイア・ソウル BOSS

出現場所 ケルム火山(P.146)

EXP	1333	レベル	33	敏捷	180
ガルド	39	Hp	3120	幸運	200
		攻撃	114	耐久	1
		知性	94	怒り	130
		物理防御	149	重さ	中量
		術防御	97	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.5	0.2	1	1	1

無効: 毒、マ、石

アイテム	
落 ノーマル	パラライパウダー(30)
落 レア	フレアグローブ(2)
盗 ノーマル	サイレスジェル(30)
盗 レア	フレアマント(2)

137 ブーボア

出現場所 PART3 テノス近郊(P.163)

EXP	2665	レベル	45	敏捷	285
ガルド	84	Hp	5530	幸運	90
		攻撃	187	耐久	1
		知性	136	怒り	60
		物理防御	260	重さ	中量
		術防御	169	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: —

アイテム	
落 ノーマル	闇のカケラ(30)
落 レア	ポイズンジェル(2)
盗 ノーマル	水の石(30)
盗 レア	闇の結晶(2)

138 プチプリ

出現場所 PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	22	レベル	3	敏捷	17
ガルド	5	Hp	180	幸運	17
		攻撃	16	耐久	0
		知性	12	怒り	100
		物理防御	16	重さ	中量
		術防御	10	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム	
落 ノーマル	ライフボトル(30)
落 レア	セージ(2)
盗 ノーマル	アップルグミ(30)
盗 レア	セージ(2)

139 ブラックバット BOSS

出現場所 北の戦場(P.172)

EXP	2230	レベル	43	敏捷	200
ガルド	65	Hp	6480	幸運	86
		攻撃	149	耐久	1
		知性	95	怒り	100
		物理防御	217	重さ	中量
		術防御	141	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: —

アイテム	
落 ノーマル	水のカケラ(30)
落 レア	奇蹟水(2)
盗 ノーマル	トリート(30)
盗 レア	光の結晶(2)

140 ブラッディバット

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 16～30層(P.233)

EXP	7134	レベル	87	敏捷	348
ガルド	949	Hp	13000	幸運	435
		攻撃	392	耐久	3
		知性	278	怒り	40
		物理防御	465	重さ	中量
		術防御	279	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム	
落 ノーマル	スペシフィック(70)
落 レア	エリクシール(5)
盗 ノーマル	調味料(30)
盗 レア	奇蹟水(2)

141 ブレイドドラゴン

出現場所 天空城(P.184)

EXP	3863	レベル	55	敏捷	285
ガルド	154	Hp	7300	幸運	110
		攻撃	229	耐久	0
		知性	153	怒り	40
		物理防御	335	重さ	中量
		術防御	218	無敵	○

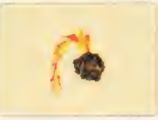
属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒 気 石

アイテム		
落	ノーマル	サイレスパウダー(30)
落	レア	チェリーセージ(2)
盗	ノーマル	ピヨパウダー(30)
盗	レア	パララライジェル(2)

142 フレイム・ソウル

出現場所 ギルドダンジョン ランク10の退治クエスト(P.214)



EXP	4283	レベル	60	敏捷	500
ガルド	183	Hp	27000	幸運	550
		攻撃	250	耐久	3
		知性	280	怒り	25
		物理防御	550	重さ	中量
		術防御	325	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.5	0.2	1	1	1

無効: 毒 マ 石

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	サイレスジェル(2)
盗	ノーマル	ポイズンジェル(30)
盗	レア	奇蹟水(2)

143 フレイムバット

出現場所 ケルム火山(P.146)

EXP	1256	レベル	32	敏捷	170
ガルド	37	Hp	2850	幸運	64
		攻撃	107	耐久	0
		知性	83	怒り	100
		物理防御	141	重さ	中量
		術防御	92	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
落	ノーマル	風のカケラ(30)
落	レア	パララライジェル(2)
盗	ノーマル	火の石(30)
盗	レア	キャットニップ(2)

144 フレズベルグ

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 76～90層(P.235)

EXP	8692	レベル	106	敏捷	424
ガルド	1408	Hp	19390	幸運	530
		攻撃	451	耐久	4
		知性	339	怒り	40
		物理防御	583	重さ	中量
		術防御	379	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: マ

アイテム		
落	ノーマル	トリート(70)
落	レア	エリクシール(5)
盗	ノーマル	卵／乳製品(30)
盗	レア	奇蹟水(2)

145 ヘビートータス

出現場所 PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	262	レベル	14	敏捷	28
ガルド	10	Hp	650	幸運	28
		攻撃	54	耐久	1
		知性	12	怒り	130
		物理防御	61	重さ	重量
		術防御	40	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.7	1.3	1	1	1

アイテム		
落	ノーマル	オレンジグミ(30)
落	レア	レッドサフラン(2)
盗	ノーマル	ストーンボトル(30)
盗	レア	ヒレハリソウ(2)

146 ベヒモス

出現場所 天空城(P.184)

EXP	4151	レベル	57	敏捷	297
ガルド	165	Hp	7730	幸運	114
		攻撃	240	耐久	1
		知性	170	怒り	40
		物理防御	346	重さ	超重量
		術防御	225	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	0.5	1	1.5	1	1.5

無効: 毒 マ 石

アイテム		
落	ノーマル	パイングミ(30)
落	レア	ラベンダー(2)
盗	ノーマル	ピヨパウダー(30)
盗	レア	アンジェリカ(2)

147 ヘルサウルス

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 46～60層(P.234)

EXP	7872	レベル	96	敏捷	384
ガルド	1155	Hp	16490	幸運	480
		攻撃	432	耐久	4
		知性	307	怒り	40
		物理防御	510	重さ	中量
		術防御	332	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 気

アイテム		
落	ノーマル	ライフボトル(70)
落	レア	エリクシール(5)
盗	ノーマル	パン／麺類(30)
盗	レア	奇蹟水(2)

148 ヘルハウンド

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 61～75層(P.234)

EXP	8282	レベル	101	敏捷	404
ガルド	1278	Hp	18600	幸運	505
		攻撃	455	耐久	4
		知性	323	怒り	40
		物理防御	555	重さ	中量
		術防御	278	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	トリート(70)
落	レア	土の石(5)
盗	ノーマル	穀物／粉類(30)
盗	レア	土の結晶(2)

149 ヘルビーナイツ

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 1～15層(P.232)

EXP	6560	レベル	80	敏捷	320
ガルド	803	Hp	12100	幸運	400
		攻撃	360	耐久	3
		知性	256	怒り	40
		物理防御	445	重さ	中量
		術防御	223	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(70)
落	レア	火の石(5)
盗	ノーマル	穀物／粉類(30)
盗	レア	火の結晶(2)

150 ベロA BOSS

出現場所 レグヌム鍾乳洞(P.133)

EXP	750	レベル	23	敏捷	120
ガルド	21	Hp	1500	幸運	46
		攻撃	68	耐久	0
		知性	21	怒り	100
		物理防御	85	重さ	中量
		術防御	35	無敵	−

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	0.5	1.5	1.5	0.5	1.5

無効: 毒 石

アイテム		
落	ノーマル	ミックスグミ(30)
落	レア	ピヨジェル(2)
盗	ノーマル	ストーンジェル(30)
盗	レア	エリクシール(2)

151 ベロB BOSS

出現場所 ガルボスジャングル(P.154)

EXP	2500	ガルド	240

レベル	38	敏捷	270
Hp	7500	幸運	190
攻撃	120	耐久	0
知性	51	怒り	100
物理防御	200	重さ	中量
術防御	130	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	0.5	1.5	1.5	0.5	1.5

無効：毒、石

アイテム	
落 ノーマル	エリクシール(100)
落 レア	奇蹟水(2)
盗 ノーマル	パナシーアボトル(30)
盗 レア	ライトグローブ(2)

152 ボーボー

出現場所 PART3 マムート近郊(P.162)

EXP	1937	ガルド	59

レベル	41	敏捷	190
Hp	4320	幸運	260
攻撃	139	耐久	0
知性	54	怒り	100
物理防御	203	重さ	中量
術防御	132	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：–

アイテム	
落 ノーマル	パイングミ(30)
落 レア	キャットニップ(2)
盗 ノーマル	土の石(30)
盗 レア	ラベンダー(2)

153 ホワイトウルフ

出現場所 PART3 テノス近郊(P.163)

EXP	2786	ガルド	84

レベル	45	敏捷	320
Hp	5720	幸運	90
攻撃	190	耐久	0
知性	128	怒り	100
物理防御	265	重さ	中量
術防御	172	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	0.7	1.5	1	1	1

無効：–

アイテム	
落 ノーマル	肉類(30)
落 レア	高級食材(2)
盗 ノーマル	オレンジグミ(30)
盗 レア	ピヨジェル(2)

154 マッドアンデッド BOSS

出現場所 レムレース湿原(P.168)

EXP	12500	ガルド	2400

レベル	50	敏捷	90
Hp	37500	幸運	100
攻撃	230	耐久	6
知性	85	怒り	25
物理防御	300	重さ	超重量
術防御	160	無敵	–

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	1	1.5	1	1.3	0.5

無効：毒、気、封、マ、石

アイテム	
落 ノーマル	アースマント(100)
落 レア	ヘルスナイパー(2)
盗 ノーマル	エリクシール(30)
盗 レア	奇蹟水(2)

155 マッドゴレム

出現場所 アシハラ王墓(P.140)

EXP	1109	ガルド	33

レベル	28	敏捷	142
Hp	2600	幸運	135
攻撃	101	耐久	1
知性	58	怒り	130
物理防御	145	重さ	重量
術防御	94	無敵	○

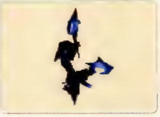
属性	土	水	火	風	光	闇
	0.6	1	1	1.3	1	1

無効：石

アイテム	
落 ノーマル	アップルグミ(30)
落 レア	ストーンガード(2)
盗 ノーマル	野菜／根菜(30)
盗 レア	アースブレード(2)

156 マツロワヌモノ

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 1〜15層(P.232)



レベル	83	敏捷	332
Hp	12400	幸運	415
攻撃	365	耐久	3
知性	266	怒り	40
EXP 6806 / 物理防御	447	重さ	中量
ガルド 864 / 術防御	286	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 気

アイテム	
落 ノーマル	ライフボトル(70)
落 レア	風の石(5)
盗 ノーマル	野菜/根菜(30)
盗 レア	風の結晶(2)

157 マティウス BOSS

出現場所 黎明の塔(P.194)

レベル	75	敏捷	500
Hp	250000	幸運	250
攻撃	300	耐久	1
知性	180	怒り	30
EXP 30000 / 物理防御	465	重さ	超重量
ガルド 7800 / 術防御	256	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒 気 封 マ 石

アイテム	
落 ノーマル	聖銀鉱石(100)
落 レア	魔素鉱石(2)
盗 ノーマル	流星(30)
盗 レア	レーヴァンテイン(2)

158 マンティコア

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 46〜60層(P.234)

レベル	97	敏捷	388
Hp	16200	幸運	485
攻撃	407	耐久	4
知性	310	怒り	40
EXP 7954 / 物理防御	500	重さ	中量
ガルド 1179 / 術防御	400	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 石

アイテム	
落 ノーマル	ミラクルグミ(70)
落 レア	火の石(5)
盗 ノーマル	調味料(30)
盗 レア	火の結晶(2)

159 マンドラゴラ

出現場所 PART2 ガルポス近郊(P.137)

レベル	30	敏捷	175
Hp	2990	幸運	165
攻撃	111	耐久	0
知性	95	怒り	70
EXP 1315 / 物理防御	145	重さ	中量
ガルド 33 / 術防御	94	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム	
落 ノーマル	ストーンパウダー(30)
落 レア	ストーンジェル(2)
盗 ノーマル	サイレスムース(30)
盗 レア	ミント(2)

160 ミスティックボア

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 31〜45層(P.233)

レベル	91	敏捷	364
Hp	15300	幸運	455
攻撃	410	耐久	4
知性	291	怒り	40
EXP 7462 / 物理防御	500	重さ	中量
ガルド 1038 / 術防御	325	無敵	―

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: マ

アイテム	
落 ノーマル	トリート(70)
落 レア	土の石(5)
盗 ノーマル	肉類(30)
盗 レア	土の結晶(2)

161 ミラゴイル

出現場所 神待ちの園(P.176) ※ドレステブルが分離すると出現

EXP	3113	レベル	51	敏捷	180
ガルド	107	Hp	6480	幸運	102
		攻撃	226	耐久	0
		知性	145	怒り	100
		物理防御	310	重さ	中量
		術防御	140	無敵	○

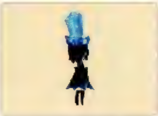
属性	土	水	火	風	光	闇
	0.5	1.5	1	1	1	1

無効：毒、石

アイテム		
落	ノーマル	ミックスグミ(30)
落	レア	ピヨジェル(2)
盗	ノーマル	風の石(30)
盗	レア	サフラン(2)

162 ユキンコ

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 31～45層(P.233)



EXP	7544	レベル	92	敏捷	368
ガルド	1061	Hp	14000	幸運	460
		攻撃	405	耐久	4
		知性	287	怒り	40
		物理防御	480	重さ	中量
		術防御	360	無敵	－

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：マ

アイテム		
落	ノーマル	スペシフィック(70)
落	レア	風の石(5)
盗	ノーマル	魚介類(30)
盗	レア	風の結晶(2)

163 ユニホーンドル

出現場所 天空城(P.184)

EXP	3889	レベル	55	敏捷	289
ガルド	154	Hp	7300	幸運	110
		攻撃	210	耐久	1
		知性	150	怒り	100
		物理防御	335	重さ	中量
		術防御	218	無敵	－

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1.5	0.5	1	1

無効：－

アイテム		
落	ノーマル	レモングミ(30)
落	レア	風の石(2)
盗	ノーマル	火の石(30)
盗	レア	セボリー(2)

164 ヨウジンボウ BOSS

出現場所 王都レグヌム(P.134)

EXP	750	レベル	17	敏捷	55
ガルド	18	Hp	1500	幸運	15
		攻撃	60	耐久	1
		知性	18	怒り	100
		物理防御	60	重さ	重量
		術防御	39	無敵	－

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：毒、石

アイテム		
落	ノーマル	奇蹟水(100)
落	レア	水の結晶(2)
盗	ノーマル	－
盗	レア	－

165 ヨウヘイ

出現場所 北の戦場(P.170)

EXP	2825	レベル	45	敏捷	233
ガルド	71	Hp	5170	幸運	90
		攻撃	191	耐久	0
		知性	149	怒り	100
		物理防御	240	重さ	中量
		術防御	156	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：－

アイテム		
落	ノーマル	野菜／根菜(30)
落	レア	サイレスジェル(2)
盗	ノーマル	ライフボトル(30)
盗	レア	ミラクルグミ(2)

166 ヨモツシコメ

出現場所：ギルド管轄 立入禁止区域 76～90層(P.235)

EXP	8856	レベル	108	敏捷	432
ガルド	1461	Hp	19550	幸運	540
		攻撃	448	耐久	4
		知性	346	怒り	40
		物理防御	560	重さ	中量
		術防御	420	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：封

アイテム		
落	ノーマル	ライフボトル(70)
落	レア	水の石(5)
盗	ノーマル	調味料(30)
盗	レア	水の結晶(2)

167 ラーヴァゴレム

出現場所：ギルドダンジョン ランク8の退治クエスト(P.214)

EXP	3740	レベル	56	敏捷	220
ガルド	160	Hp	15000	幸運	112
		攻撃	280	耐久	1
		知性	157	怒り	30
		物理防御	400	重さ	重量
		術防御	167	無敵	○

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1.3	0.6	1	1	1

無効：石

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	ミント(2)
盗	ノーマル	肉類(30)
盗	レア	火の結晶(2)

168 ライガー

出現場所：PART2 グリゴリ近郊(P.137)

EXP	2230	レベル	40	敏捷	215
ガルド	56	Hp	4820	幸運	215
		攻撃	149	耐久	1
		知性	95	怒り	100
		物理防御	217	重さ	中量
		術防御	141	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：

アイテム		
落	ノーマル	パナシーアボトル(70)
落	レア	レッドラベンダー(2)
盗	ノーマル	水の石(30)
盗	レア	シデン(2)

169 ライガオブライガ

出現場所：ギルド管轄 立入禁止区域 61～75層(P.234)

EXP	8364	レベル	102	敏捷	408
ガルド	1304	Hp	18300	幸運	510
		攻撃	434	耐久	4
		知性	326	怒り	40
		物理防御	530	重さ	中量
		術防御	345	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：気

アイテム		
落	ノーマル	スペシフィック(70)
落	レア	風の石(5)
盗	ノーマル	肉類(30)
盗	レア	風の結晶(2)

170 ライガス

出現場所：ギルドダンジョン ランク6の退治クエスト(P.214)

EXP	2711	レベル	47	敏捷	220
ガルド	91	Hp	5530	幸運	94
		攻撃	162	耐久	1
		知性	128	怒り	100
		物理防御	260	重さ	中量
		術防御	169	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効：

アイテム		
落	ノーマル	アップルグミ(30)
落	レア	サイレスジェル(2)
盗	ノーマル	火の石(30)
盗	レア	アンジェリカ(2)

171 ライガル

出現場所 PART1 レグヌム・ナーオス近郊(P.112)

EXP	198	レベル	12	敏捷	53
ガルド	8	Hp	540	幸運	53
		攻撃	47	耐久	1
		知性	24	怒り	100
		物理防御	40	重さ	中量
		術防御	26	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
盗	ノーマル	肉類(30)
盗	レア	風のカケラ(2)
盗	ノーマル	ライフボトル(30)
盗	レア	パラライジェル(2)

172 ライガン

出現場所 ギルドダンジョン ランク9の退治クエスト(P.214)

EXP	4125	レベル	59	敏捷	301
ガルド	177	Hp	17000	幸運	301
		攻撃	230	耐久	2
		知性	200	怒り	100
		物理防御	430	重さ	中量
		術防御	232	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
盗	ノーマル	土のカケラ(30)
盗	レア	ライトニングS(2)
盗	ノーマル	フルーツ(30)
盗	レア	光の結晶(2)

173 ラティオA BOSS

出現場所 転生者研究所(P.117)

EXP	500	レベル	6	敏捷	13
ガルド	120	Hp	1200	幸運	5
		攻撃	14	耐久	2
		知性	8	怒り	200
		物理防御	16	重さ	中量
		術防御	8	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効 マ 石

アイテム		
盗	ノーマル	火のカケラ(100)
盗	レア	火の石(2)
盗	ノーマル	—
盗	レア	—

174 ラティオB BOSS

出現場所 転生者研究所(P.117)

EXP	250	レベル	5	敏捷	14
ガルド	120	Hp	700	幸運	5
		攻撃	14	耐久	1
		知性	8	怒り	200
		物理防御	14	重さ	中量
		術防御	8	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効 マ 石

アイテム		
盗	ノーマル	水のカケラ(100)
盗	レア	闇の石(2)
盗	ノーマル	—
盗	レア	—

175 ラティオC BOSS

出現場所 西の戦場(P.120)

EXP	260	レベル	7	敏捷	33
ガルド	180	Hp	1300	幸運	33
		攻撃	34	耐久	3
		知性	14	怒り	200
		物理防御	28	重さ	中量
		術防御	35	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効 マ 石

アイテム		
盗	ノーマル	風のカケラ(100)
盗	レア	風の石(2)
盗	ノーマル	—
盗	レア	—

176 ラティオD BOSS

出現場所 西の戦場(P.120)

EXP	400	レベル	9	敏捷	41
ガルド	240	Hp	1600	幸運	41
		攻撃	43	耐久	4
		知性	15	怒り	200
		物理防御	36	重さ	中量
		術防御	35	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: マ 石

アイテム		
落	ノーマル	土のカケラ(100)
落	レア	土の石(2)
盗	ノーマル	—
盗	レア	—

177 ラティオE BOSS

出現場所 西の戦場(P.120)

EXP	320	レベル	10	敏捷	45
ガルド	300	Hp	2000	幸運	45
		攻撃	38	耐久	5
		知性	17	怒り	200
		物理防御	32	重さ	中量
		術防御	40	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: マ 石

アイテム		
落	ノーマル	光のカケラ(100)
落	レア	光の石(2)
盗	ノーマル	—
盗	レア	—

178 ラフレシアン

出現場所 ガルボスジャングル(P.152)

EXP	1578	レベル	33	敏捷	190
ガルド	39	Hp	3550	幸運	160
		攻撃	120	耐久	0
		知性	90	怒り	70
		物理防御	161	重さ	中量
		術防御	105	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 毒

アイテム		
落	ノーマル	土のカケラ(30)
落	レア	火の石(2)
盗	ノーマル	ピヨハウダー(30)
盗	レア	ヒレハリソウ(2)

179 レヴァアタン

出現場所 ギルド管轄 立入禁止区域 61～75層(P.234)

EXP	8446	レベル	103	敏捷	412
ガルド	1329	Hp	18000	幸運	515
		攻撃	433	耐久	4
		知性	330	怒り	40
		物理防御	540	重さ	重量
		術防御	351	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効: 石

アイテム		
落	ノーマル	ライフボトル(70)
落	レア	光の石(5)
盗	ノーマル	魚介類(30)
盗	レア	光の結晶(2)

180 レグヌムガード

出現場所 ナーオス基地(P.124)

EXP	298	レベル	15	敏捷	55
ガルド	11	Hp	700	幸運	70
		攻撃	48	耐久	0
		知性	30	怒り	100
		物理防御	50	重さ	中量
		術防御	33	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

無効:

アイテム		
落	ノーマル	パイングミ(70)
落	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	オートマカスタム(30)
盗	レア	ガーランド(2)

181 レグヌムナイト

出現場所 北の戦場(P.170)

EXP	2765	レベル	43	敏捷	225
ガルド	65	Hp	4490	幸運	225
		攻撃	150	耐久	1
		知性	80	怒り	100
		物理防御	208	重さ	中量
		術防御	135	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
盗	ノーマル	パン/麺類(30)
盗	レア	スティールソード(2)
盗	ノーマル	土の石(30)
盗	レア	レッドベルベーヌ(2)

182 レドゲコ

出現場所 ギルドダンジョン ランク2の退治クエスト(P.212)

EXP	905	レベル	27	敏捷	125
ガルド	27	Hp	2230	幸運	54
		攻撃	94	耐久	2
		知性	69	怒り	100
		物理防御	121	重さ	中量
		術防御	79	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
盗	ノーマル	魚介類(30)
盗	レア	レッドカモミール(2)
盗	ノーマル	オレンジグミ(30)
盗	レア	サフラン(2)

183 ローボア

出現場所 PART2 グリゴリ近郊(P.137)

EXP	2195	レベル	39	敏捷	250
ガルド	54	Hp	4490	幸運	78
		攻撃	143	耐久	1
		知性	98	怒り	65
		物理防御	208	重さ	中量
		術防御	135	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
盗	ノーマル	レモングミ(70)
盗	レア	レッドセージ(2)
盗	ノーマル	光の石(30)
盗	レア	チェリーセージ(2)

184 ロックトレント

出現場所 PART3 サニア近郊(P.163)

EXP	3872	レベル	57	敏捷	290
ガルド	165	Hp	7730	幸運	114
		攻撃	236	耐久	1
		知性	145	怒り	100
		物理防御	346	重さ	重量
		術防御	225	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	0.7	0.7	1.5	1.3	1	1

無効: 毒

アイテム		
盗	ノーマル	サイレスパウダー(30)
盗	レア	エリクシール(2)
盗	ノーマル	光の石(30)
盗	レア	レッドベルベーヌ(2)

185 ロックワーム

出現場所 PART3 サニア近郊(P.163)

EXP	4197	レベル	59	敏捷	243
ガルド	177	Hp	8160	幸運	118
		攻撃	247	耐久	2
		知性	153	怒り	100
		物理防御	357	重さ	超重量
		術防御	232	無敵	—

属性	土	水	火	風	光	闇
	1	1	1	1	1	1

アイテム		
盗	ノーマル	ミックスグミ(30)
盗	レア	光の石(2)
盗	ノーマル	光の石(30)
盗	レア	レッドバジル(2)

ITEM DATA

アイテムデータ

入手できる全アイテムを、道具、薬草、素材、食材、レシピ、貴重品の種別ごとに紹介している。手に入れたアイテムの効果を知りたいときはもちろん、入手方法も記載しているので、コレクター図鑑を埋めるときにも活用しよう。

道具

名前	価格	売値	効果	入手方法
アップルグミ	10	3	Hpを最大値の30%回復	レグヌム(P.114)

薬草

名前	価格	売値	Hp	Tp	攻撃	知性	防御	敏捷	幸運	入手方法
ありふれた草		1								エリア(P.110)

素材

名前	グレード	売値	素材効果a(確率)	素材効果b(確率)	相性	入手方法
ありふれた石ころ		1	なし (50)	なし (50)		エリア(P.110)

食材

名前	価格	売値	入手方法
穀物／粉類	2	1	レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)、アシハ…138)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)、マムート(P.164)、テノス(P.174)

貴重品

名前	グレード	効果	入手方法
アイスクリーマー	—	通称おいしおいしを作るのに必要になる	幻のレシピ(P.284)

レシピ

レシピ名	習得する料理	入手方法[交換グレード]
レシピ001	あげパン	初期所有

❶ 名前

そのアイテムの名称。データはコレクター図鑑の並びに準拠している(GD用脱出ロープを除く)。

❷ 価格

そのアイテムをショップで購入するときの価格。「—」になっているアイテムは非売品であることを表す。

❸ 売値

そのアイテムの売却価格。

❹ 効果

そのアイテムを使ったときの効果。

❺ 入手方法

そのアイテムを入手する主な方法。入手手段を以下のアイコンで表している。

- 落……敵を倒したときに落とすことがある
- 宝……ダンジョンの宝箱から入手できる
- 店……街のショップで購入することができる
- G……街のギルドでグレードと交換することができる
- 盗……記載した敵から盗むことで入手できる
- 採……採掘オブジェを調べることで入手できる

❻ 増減するパラメータ

パラメータごとに、その薬草を使用したときに増減する数値を記載している。

❼ グレード

そのアイテムをギルドで交換するのに必要なグレード。「—」になっているものは、交換では入手できない。

❽ 素材効果a・b(確率)

その素材を使用して武器カスタムを行ったときに、つく可能性のある特殊効果と、その発生確率を記載している。

❾ 相性

その素材の武器相性。この数値と武器の素材相性の組み合わせによって、つくアビリティが決まる(P.035)。

❿ レシピ名

レシピの名前。

⓫ 習得する料理

そのレシピを使ったときに習得する料理。

TOOL 道具

キャラクターのHpやTpを回復したり、状態異常を回復するのが道具。ほぼすべての道具がショップで購入することができるので、つねに携帯しておくようにしよう。

名前	価格	売値	効果	入手方法
アップルグミ	10	3	Hpを最大値の30%回復	店レグヌム(P.114)
オレンジグミ	15	5	Tpを最大値の30%回復	宝ナーオス基地(P.124) 店レグヌム(P.114)
レモングミ	40	13	Hpを最大値の60%回復	店アシハラ(P.138)
パイングミ	70	23	Tpを最大値の60%回復	宝西の戦場(P.118) 店アシハラ(P.138)
ミックスグミ	130	43	HpとTpを最大値の30%回復	宝アシハラ王墓(P.140) 店マムート(P.164)
ミラクルグミ	170	57	HpとTpを最大値の60%回復	宝グリゴリの里 軍艦甲板(P.160) 店マムート(P.164)
スペシフィック	240	80	味方全員のHpを最大値の30%回復	店レグヌム(P.114)
トリート	300	100	味方全員のTpを最大値の30%回復	宝ナーオス基地(P.124) 店レグヌム(P.114)
ポイズンボトル	10	3	毒状態を回復させる	店レグヌム(P.114)
パラライボトル	10	3	マヒ状態を回復させる	店レグヌム(P.114)
ストーンボトル	10	3	石化状態を回復させる	店レグヌム(P.114)
シールボトル	10	3	封印状態を回復させる	店レグヌム(P.114)
ウィークボトル	10	3	気絶状態を回復させる	店レグヌム(P.114)
パナシーアボトル	90	30	すべての状態異常を回復させる	店レグヌム(P.114)
ライフボトル	100	33	戦闘不能状態を回復させる。復活したときにHpは最大値の50%、Tpは最大値の15%回復	宝西の戦場(P.118) 店レグヌム(P.114)
エリクシール	—	267	戦闘不能状態以外の状態異常を回復し、HpとTpを最大値まで回復させる	宝神待ちの園(P.176) 落ガルムウルフ(P.247)、ウドゴレム(P.242)など
奇蹟水	—	500	味方全員のHp、Tpを最大値まで回復し、戦闘不能を含むすべての状態異常を回復させる	落ケルB(P.251)、ガードルB(P.246)など 宝レグヌム鍾乳洞(P.130)、天空城(P.184)
スペクタクルズ	10	3	使用した敵のステータスを調べる。調べた敵はモンスター図鑑に登録される	店レグヌム(P.114)
GD用脱出ロープ	90 ※	30	ギルドダンジョンから脱出できる	Gレグヌム(P.114)

※ 単位はグレード。

MEDICAL HERB 薬草

使うと特定のパラメータを上昇させられるのが薬草。ただし、いずれかのパラメータが下がることがあるので、犠牲にしてもいいパラメータをよく考えて使用すること。

名前	価格	売値	Hp	Tp	攻撃	知性	防御	敏捷	幸運	入手方法
ありふれた草	—	1								採エリアⓐ(P.110)
セージ	—	133	2	−1						採エリアⓑ(P.110)
セボリー	—	133	−2	1					1	採エリアⓒ(P.110)

名前	価格	売値	Hp	Tp	攻撃	知性	防御	敏捷	幸運	入手方法
ラベンダー	—	133	1		1		−1			[採]エリアh(P.110)
カモミール	—	133				1	−1		1	[採]エリアg(P.110)
ベルベーヌ	—	133	1				1	−1		[採]エリアl(P.110)
バジル	—	133	1					1	−1	[採]エリアk(P.110)
サフラン	—	133							1	[採]エリアi(P.110)
レッドセージ	—	400	2			−1				[採]エリアb(P.110)
レッドセボリー	—	400		2	−1					[採]エリアc(P.110)
レッドラベンダー	—	400			2			−1	−1	[採]エリアh(P.110)
レッドカモミール	—	400				2	−1		−1	[採]エリアg(P.110)
レッドベルベーヌ	—	400				−1	2		−1	[採]エリアl(P.110)
レッドバジル	—	400			−1			2	−1	[採]エリアk(P.110)
レッドサフラン	—	400	−2						2	[採]エリアi(P.110)
ミント	—	1333	2	2	−1	−1				[採]エリアm(P.110)
ローズマリー	—	1333	−2		1		1	−1		[宝]天空城(P.184) [採]エリアo(P.110)
チェリーセージ	—	1333		1		1			−1	[宝]北の戦場(P.170) [採]エリアp(P.110)
キャットニップ	—	1333	4	−2					1	[採]エリアo(P.110)
タイム	—	1333	−4	2					1	[採]エリアm(P.110)
ヴァレリアン	—	1333	1		1	−1				[採]エリアo(P.110)
ダンデライオン	—	1333	1		−1	1				[採]エリアp(P.110)
アンジェリカ	—	1333					1	−1	1	[宝]ガルボスジャングル(P.152) [採]エリアp(P.110)
ヒレハリソウ	—	1333					−1	1	1	[採]エリアl(P.110)

MATERIAL
素材

素材は武器カスタムの際に必要になる。設定されている素材効果を確認して、目当ての特殊効果を武器につけよう。ほとんどが非売品で、なかには入手困難な"レア物"もある。

名前	グレード	売値	素材効果a(確率)		素材効果b(確率)		相性	入手方法
ありふれた石ころ	—	1	なし	(50)	なし	(50)	0	[採]エリアa(P.110)
ポイズンパウダー	100	33	毒	(50)	なし	(50)	1	[G]レグヌム(P.114)
ポイズンムース	500	167	毒＋	(20)	毒	(80)	2	[G]アシハラ(P.138)

名前	グレード	売値	素材効果a(確率)		素材効果b(確率)		相性	入手方法
ポイズンジェル	2500	833	毒++	(5)	毒+	(95)	3	Gマムート(P.164)
パラライパウダー	—	33	マヒ	(50)	なし	(50)	1	落ファイア・ソウル(P.266) 盗エントウルフ(P.243)
パラライムース	—	167	マヒ+	(20)	マヒ	(80)	2	落ウオント(P.242) 盗グラスルーダ(P.249)
パラライジェル	—	833	マヒ++	(5)	マヒ+	(95)	3	落イワーント(P.242) 盗ゴールドマンタ(P.251)
ストーンパウダー	—	33	石化	(50)	なし	(50)	1	落ステレックス(P.255) 盗シャーント(P.254)
ストーンムース	—	167	石化+	(20)	石化	(80)	2	宝北の戦場(P.170) 盗テイサツヘイ(P.259)
ストーンジェル	—	833	石化++	(5)	石化+	(95)	3	宝北の戦場(P.170) 落マンドラゴラ(P.270)
サイレスパウダー	—	33	封印	(50)	なし	(50)	1	落ブレイドドラゴン(P.267) 盗ガルポオオトカゲ(P.246)
サイレスムース	—	167	封印+	(20)	封印	(80)	2	盗バット(P.263)
サイレスジェル	—	833	封印++	(5)	封印+	(95)	3	宝テノス兵器工場(P.180) 盗ファイア・ソウル(P.266)
ピヨパウダー	100	33	ピヨ	(50)	なし	(50)	1	Gレグヌム(P.114)
ピヨムース	500	167	ピヨ+	(20)	ピヨ	(80)	2	Gアシハラ(P.138)
ピヨジェル	2500	833	ピヨ++	(5)	ピヨ+	(95)	3	宝テノス兵器工場(P.180) Gマムート(P.164)
火のカケラ	—	67	火属性	(50)	なし	(50)	1	採エリアd(P.110)
火の石	—	333	火属性+	(20)	会心	(80)	2	宝ケルム火山(P.146) 採エリアd(P.110)
火の結晶	—	1667	火属性++	(5)	会心+	(95)	3	宝ケルム火山(P.146) 採エリアd(P.110)
水のカケラ	—	67	水属性	(50)	なし	(50)	1	採エリアj(P.110)
水の石	—	333	水属性+	(20)	治癒	(80)	2	宝アシハラ王墓(P.146) 採エリアj(P.110)
水の結晶	—	1667	水属性++	(5)	治癒+	(95)	3	採エリアj(P.110)
土のカケラ	—	67	土属性	(50)	なし	(50)	1	採エリアf(P.110)
土の石	—	333	土属性+	(20)	なまくら	(80)	2	宝ガルポスジャングル(P.152) 採エリアf(P.110)
土の結晶	—	1667	土属性++	(5)	なまくら+	(95)	3	宝北の戦場(P.170) 採エリアf(P.110)
風のカケラ	—	67	風属性	(50)	なし	(50)	1	採エリアa(P.110)
風の石	—	333	風属性+	(20)	軽量化	(80)	2	宝神待ちの園(P.176) 採エリアa(P.110)
風の結晶	—	1667	風属性++	(5)	軽量化+	(95)	3	宝神待ちの園(P.176) 採エリアa(P.110)
光のカケラ	—	67	光属性	(50)	なし	(50)	1	採エリアe(P.110)
光の石	—	333	光属性+	(20)	豪華	(80)	2	宝天空城(P.184) 採エリアe(P.110)
光の結晶	—	1667	光属性++	(5)	豪華+	(95)	3	宝天空城(P.184) 採エリアe(P.110)

名前	グレード	売値	素材効果a(確率)		素材効果b(確率)		相性	入手方法
闇のカケラ	—	67	闇属性	(50)	なし	(50)	1	[採]エリアn(P.110)
闇の石	—	333	闇属性＋	(20)	なし	(80)	2	[宝]レムレース湿原(P.166) [採]エリアn(P.110)
闇の結晶	—	1667	闇属性＋＋	(5)	吸魂	(95)	3	[宝]レムレース湿原(P.166) [採]エリアn(P.110)
純白金石	—	3000	吸血＋＋	(10)	尖鋭＋	(90)	4	[採]レグヌムGD ランク10(P.207)
聖銀鉱石	—	3000	吸魂＋＋	(10)	ガルド＋	(90)	4	[採]ナーオスGD ランク10(P.207) [落]マティウス(P.270)
妖鉱石	—	3000	尖鋭＋＋	(10)	経験値＋	(90)	4	[採]ガラムGD ランク10(P.207)
鬼面石	—	3000	なまくら＋＋	(10)	吸血	(90)	4	[採]ガラムGD ランク10(P.207)
蛍輝石	—	3000	会心＋＋	(10)	尖鋭	(90)	4	[採]ガルポスGD ランク10(P.207)
淡輝岩	—	3000	治癒＋＋	(10)	なし	(90)	4	[採]レグヌムGD ランク10(P.207)
神武鉱石	—	3000	豪華＋＋	(10)	吸血＋	(90)	4	[採]ナーオスGD ランク10(P.207)
魔素鉱石	—	3000	軽量化＋＋	(10)	ガルド	(90)	4	[採]テノスGD ランク10(P.207) [落]マティウス(P.270)
レグヌニウム	—	3000	ガルド＋＋	(10)	経験値	(90)	4	[採]レグヌムGD ランク10(P.207)
ガラム超硬石	—	3000	経験値＋＋	(10)	吸魂＋	(90)	4	[採]ガラムGD ランク10(P.207)

FOOD 食材

料理を作るときに必要になるのが食材だ。料理はボス戦前などに作ることが多いので、いざというときに食材不足にならないように、いつも多めにストックしておきたい。

名前	価格	売値	入手方法
穀物／粉類	2	1	[店]レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)、アシハラ(P.138)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)、マムート(P.164)、テノス(P.174)
肉類	8	3	[店]レグヌム(P.114)、ガラム(P.144)、マムート(P.164)、テノス(P.174)
魚介類	4	1	[店]レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)、アシハラ(P.138)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)、マムート(P.164)
野菜／根菜	4	1	[店]レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)、アシハラ(P.138)、ガルポス(P.150)、マムート(P.164)、テノス(P.174)
卵／乳製品	3	1	[店]レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)、ガラム(P.144)、マムート(P.164)
パン／麺類	2	1	[店]レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)、ガラム(P.144)、マムート(P.164)、テノス(P.174)
調味料	8	3	[店]レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)、マムート(P.164)、テノス(P.174)
高級食材	40	13	[店]レグヌム(P.114)、ガルポス(P.150)、マムート(P.164)
高級調味料	80	27	[店]レグヌム(P.114)、ガルポス(P.150)、マムート(P.164)
フルーツ	20	7	[店]ナーオス(P.122)、ガルポス(P.150)、マムート(P.164)、テノス(P.174)

RECIPE レシピ

レシピごとの入手方法と、そのレシピから習得できる料理を掲載。「初期所有」になっている料理以外は、所持品転生石を持って2周目を始めるとレシピの状態になる。

レシピ名	習得する料理	入手方法【交換グレード】
レシピ001	あげパン	初期所有
レシピ002	トルティーヤ	宝西の戦場（P.118）
レシピ003	ホットドッグ	Gレグヌム【50】（P.114）
レシピ004	豆スープ	宝レグヌム鍾乳洞（P.130）
レシピ005	スコーン	Gレグヌム【50】（P.114）
レシピ006	オイルパスタ	宝ケルム火山（P.146）
レシピ007	サンドイッチ	Gナーオス【100】（P.122）
レシピ008	キャビアカナッペ	宝ガルポスジャングル（P.152）
レシピ009	クリームパスタ	Gアシハラ【150】（P.138）
レシピ010	ヤキソバ	宝レムレース湿原（P.166）
レシピ011	オムライス	Gガラム【200】（P.144）
レシピ012	お好み焼き	宝北の戦場（P.170）
レシピ013	いものコロッケ	Gガルポス【250】（P.150）
レシピ014	ジャンバラヤ	宝テノス兵器工場（P.180）
レシピ015	ピッツア	Gマムート【300】（P.164）
レシピ016	クリームコロッケ	宝テノス兵器工場（P.180）
レシピ017	ソバ	Gテノス【350】（P.174）
レシピ018	パエリヤ	宝天空城（P.184）
レシピ019	お粥	Gテノス【350】（P.174）
レシピ020	マーボカレー	幻のレシピ（P.284）
レシピ021	干し肉	初期所有
レシピ022	肉のソテー	宝ナーオス基地（P.124）
レシピ023	肉のくんせい	Gレグヌム【50】（P.114）
レシピ024	鳥骨スープ	宝ケルム火山（P.146）
レシピ025	ミートラビオリ	Gナーオス【100】（P.122）
レシピ026	肉の塩釜焼き	宝ガルポスジャングル（P.152）

レシピ名	習得する料理	入手方法【交換グレード】
レシピ027	肉まん	Gアシハラ【150】（P.138）
レシピ028	ミートローフ	宝北の戦場（P.170）
レシピ029	フィレステーキ	Gガラム【200】（P.144）
レシピ030	カリーチキン	宝テノス兵器工場（P.180）
レシピ031	スジ肉煮込み鍋	Gガルポス【250】（P.150）
レシピ032	ローストターキー	宝天空城（P.184）
レシピ033	シシカバブ	Gマムート【300】（P.164）
レシピ034	まンカんぜんせき	幻のレシピ（P.284）
レシピ035	干し魚	初期所有
レシピ036	魚のフリット	宝西の戦場（P.118）
レシピ037	魚のくんせい	Gレグヌム【50】（P.114）
レシピ038	魚のパイ	宝アシハラ王墓（P.140）
レシピ039	カリーシュリンプ	Gナーオス【100】（P.122）
レシピ040	魚のマリネ	宝ケルム火山（P.146）
レシピ041	魚の塩釜焼き	Gアシハラ【150】（P.138）
レシピ042	魚のテリーヌ	宝ガルポスジャングル（P.152）
レシピ043	スシ	Gガラム【200】（P.144）
レシピ044	魚のクリーム煮	宝神待ちの園（P.176）
レシピ045	魚のポワレ	Gガルポス【250】（P.150）
レシピ046	魚の香草蒸し	宝テノス兵器工場（P.180）
レシピ047	ふぐ刺し	Gマムート【300】（P.164）
レシピ048	海鮮茶碗蒸	宝テノス兵器工場（P.180）
レシピ049	高級海の幸パスタ	Gテノス【350】（P.174）
レシピ050	フカヒレ煮込み	宝天空城（P.184）
レシピ051	宮廷フルコース	幻のレシピ（P.284）
レシピ052	野菜炒め	初期所有

レシピ名	習得する料理	入手方法【交換グレード】
レシピ053	ザワークラウト	宝ナーオス基地(P.124)
レシピ054	オニオンリング	Gレグヌム【50】(P.114)
レシピ055	コールスロー	宝ケルム火山(P.146)
レシピ056	ピクルス	Gナーオス【100】(P.122)
レシピ057	野菜のフリット	宝レムレース湿原(P.166)
レシピ058	トマトパスタ	Gアシハラ【150】(P.138)
レシピ059	シーザーサラダ	宝神待ちの園(P.176)
レシピ060	ロールキャベツ	Gガルポス【250】(P.150)
レシピ061	焼き野菜サラダ	宝テノス兵器工場(P.180)
レシピ062	ポトフ	Gマムート【300】(P.164)
レシピ063	ラタトゥイユ	宝天空城(P.184)
レシピ064	キッシュ	Gテノス【350】(P.174)
レシピ065	精進懐石	幻のレシピ(P.284)
レシピ066	ポーチドエッグ	初期所有
レシピ067	メレンゲオムレツ	宝レグヌム鍾乳洞(P.130)
レシピ068	ゆで卵のくんせい	Gレグヌム【50】(P.114)
レシピ069	茸のスープ	宝アシハラ王墓(P.140)
レシピ070	ポークビーンズ	Gナーオス【100】(P.122)
レシピ071	グラタン	宝ガルポスジャングル(P.152)
レシピ072	おでん	Gアシハラ【150】(P.138)
レシピ073	クリームシチュー	宝レムレース湿原(P.166)
レシピ074	ピロシキ	Gガラム【200】(P.144)
レシピ075	チーズラビオリ	宝神待ちの園(P.176)
レシピ076	クラムチャウダー	Gガルポス【250】(P.150)

レシピ名	習得する料理	入手方法【交換グレード】
レシピ077	ボルシチ	宝テノス兵器工場(P.180)
レシピ078	トムヤムクン	Gマムート【300】(P.164)
レシピ079	チーズフォンデュ	宝天空城(P.184)
レシピ080	トリュフリゾット	Gテノス【350】(P.174)
レシピ081	フォアグラソテー	宝黎明の塔(P.190)
レシピ082	山海珍味スープ	Gテノス【350】(P.174)
レシピ083	霊薬キノコスープ	幻のレシピ(P.284)
レシピ084	ベイクドフルーツ	初期所有
レシピ085	ポップコーン	宝レグヌム鍾乳洞(P.130)
レシピ086	おしるこ	Gレグヌム【50】(P.114)
レシピ087	フルーツグラッセ	宝アシハラ王墓(P.140)
レシピ088	アップルパイ	Gナーオス【100】(P.122)
レシピ089	パンプディング	宝ガルポスジャングル(P.152)
レシピ090	チーズタルト	Gアシハラ【150】(P.138)
レシピ091	フルーツサラダ	宝レムレース湿原(P.166)
レシピ092	フルーツグラタン	宝テノス兵器工場(P.180)
レシピ093	フルーツクレープ	宝テノス兵器工場(P.180)
レシピ094	レモンパイ	宝天空城(P.184)
レシピ095	チーズクレープ	宝黎明の塔(P.190)
レシピ096	ミルクレープ	Gガラム【200】(P.144)
レシピ097	トライフル	Gガルポス【250】(P.150)
レシピ098	フルーツタルト	Gマムート【300】(P.164)
レシピ099	スパイスケーキ	Gテノス【350】(P.174)
レシピ100	通称おいしおいし	幻のレシピ(P.284)

VALUABLES
貴重品

2つ以外は、すべてギルドでグレードと交換できる転生石。どれも高いグレードが必要になるため、よく吟味して交換しよう。コンプリート派はライブラリ転生石が必須だ。

名前	グレード	効果	入手方法
アイスクリーマー	—	通称おいしおいしを作るのに必要になる	幻のレシピ(P.284)
征服者の証	—	隠しダンジョンを征服した証(戦闘終了時のTp回復量が1個につき1%アップする)	隠ハメツノネガイ(P.264)
レベル転生石	8000	所持していれば、クリア時点のレベルと基本的な能力を2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
術技転生石	8000	所持していれば、クリア時点までに習得した術・技と、術・技レベルを2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
スタイル転生石	8000	所持していれば、クリア時点までに習得したスタイルとアビリティを2周目に継承できる	Gレグヌム(P.114)
ガルド転生石	8000	所持していれば、クリア時点までの所持ガルドを2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
グレード転生石	16000	所持していれば、クリア時点までの所持グレードを2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
所持品転生石	8000	所持していれば、クリア時点までに作った料理以外の所持品を2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
絆転生石	16000	所持していれば、クリア時点までの仲間との絆を2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
覚醒率転生石	16000	所持していれば、クリア時点までの覚醒率を2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
優先行動転生石	16000	所持していれば、クリア時点までに獲得した作戦の優先行動を2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
ライブラリ転生石	30000	所持していれば、クリア時点までの「ライブラリ」の情報を2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
ギルド転生石	16000	所持していれば、クリア時点までのギルドランクを2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
踏破世界転生石	16000	所持していれば、クリア時点までに踏破したナビマップの情報を2周目以降に継承できる	Gレグヌム(P.114)
所持増加転生石1	8000	所持していれば、2周目以降の所持アイテムの上限を30個にできる	Gレグヌム(P.114)
所持増加転生石2	20000	所持していれば、2周目以降の所持アイテムの上限を60個にできる	Gレグヌム(P.114)
所持増加転生石3	50000	所持していれば、2周目以降の所持アイテムの上限を99個にできる	Gレグヌム(P.114)

TOPICS 秘奥義カットイン集

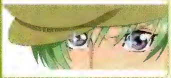
「覚醒」のアビリティをセットしているときに使える秘奥義のカットインを一挙掲載！　秘奥義は覚醒状態のときだけ使えるので、「覚醒容易」のアビリティでテンションゲージの増加量を増やすと使いやすくなる。どの秘奥義も演出がハデなうえに大ダメージを与えられる強力な攻撃だ。「覚醒」を覚えたらぜひ使ってみよう。

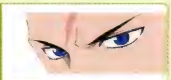
魔王灼滅刃

RVウィッシュ

鳳翼熾天翔

聖龍崩天烈

神旋閃光斬


Eトラジディ


コーダの耳より情報3

幻のレシピを手に入れよう

幻のレシピっていったいどこにあるのかしら?

これを見ればすべてがわかるぞー
んあー、コーダも早く食べたいんだな、しかし!

幻のレシピイベントを始めてみよう!

各系統ごとに10種以上のレシピを習得した状態でマムートに行くと、「幻のレシピ?」というイベントが発生する。これを見ると、各レシピごとに決められたレシピ習得数を満たして下記のフローチャートどおりに進めることで、幻のレシピが手に入るのだ。

なお、すべてのレシピを入手するためには黎明の塔にある2つのレシピも必要になる。1周目で全部の幻のレシピを手に入れたいなら、ギガンテスオメガを倒して、その先のMAP6(P.194)にあるレシピを入手してから塔を降りよう。また、西の戦場(P.118)のMAP1と天空城(P.184)にあるレシピはストーリーを進めると、あとでもどって手に入れることができない。もし取り逃していたら2周目以降で手に入れること。

幻のレシピイベントフローチャート

1. 各系統ごとに10種以上レシピを習得する
2. 商業都市マムート(P.164)に行くとサブイベント「幻のレシピ?」が発生。以降各幻のレシピの入手イベントが発生するようになる
3. 幻のレシピごとに決まった数のレシピを習得して前提条件を満たすと、それぞれの入手イベントを開始できるようになる

幻のレシピの入手方法

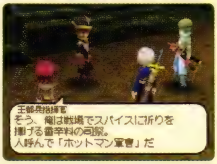
穀物 【レシピ020】マーボカレー

効果
- 敵が落とすガルドの量が1.3倍
- 戦闘終了時の獲得ガルドが40%アップ

取得に必要なレシピ数

アイテム名	
穀物	15
肉	12
魚	—
野菜	12
その他	—
菓子	—

1. 西の国ガラム(P.144)にいる門番に話しかける
2. 西の戦場(P.118)のMAP1にいる王都兵指揮官に話しかける
3. 西の戦場から出るとレシピ020入手



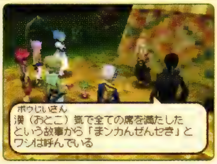
肉 【レシピ034】まンカんぜんせき

効果
- 物理攻撃のダメージを80%カット
- 物理防御と術防御が40%アップ

取得に必要なレシピ数

アイテム名	
穀物	—
肉	12
魚	15
野菜	12
その他	16
菓子	12

1. 霊薬キノコスープを食べて、幻のレシピイベント「霊薬キノコスープを食す」を見る
2. ガルボスジャングル(P.152)のMAP5にいるボゥじいさんに話しかけるとレシピ034入手



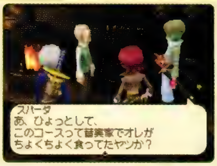
魚 【レシピ051】宮廷フルコース

効果
- 術の威力が40%アップ
- 術の詠唱時間を80%短縮

取得に必要なレシピ数

アイテム名	
穀物	―
肉	13
魚	16
野菜	13
その他	―
菓子	15

1. 聖都ナーオス(P.122)にいるハルトマンに話しかける
2. すべての食材を5個以上所持してハルトマンに話かけるとレシピ051入手



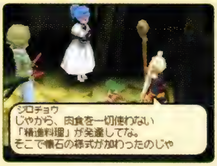
野菜 【レシピ065】精進懐石

効果
- 採掘時に入手確率が低いアイテムほど入手しやすくなる
- 採掘時にオブジェが消える確率を約3%下げる

取得に必要なレシピ数

アイテム名	
穀物	19
肉	―
魚	15
野菜	12
その他	―
菓子	―

1. 「取得に必要なレシピ数」を満たして、東の国アシハラ(P.138)に入る
2. ジロチョウに話しかけるとレシピ065入手



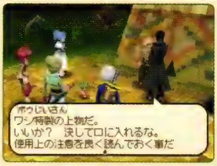
他 【レシピ083】霊薬キノコスープ

効果
- 戦闘中の移動速度が40%アップ

取得に必要なレシピ数

アイテム名	
穀物	―
肉	―
魚	―
野菜	12
その他	15
菓子	―

1. 王都レグヌム(P.114)の下水道にいる用心棒に話しかける
2. ガルポスジャングル(P.152)のMAP5にいるポゥじいさんに話かけるとレシピ083入手



菓子 【レシピ100】通称おいしおいし

効果
- 戦闘勝利時の獲得EXPが90%アップ

取得に必要なレシピ数

アイテム名	
穀物	―
肉	―
魚	―
野菜	―
その他	―
菓子	16

1. テノス兵器工場(P.180)のMAP11にいるアルベールに話しかける
2. 聖都ナーオス(P.122)の地下図書館へ行くとレシピ100入手
3. テノス兵器工場にもどりアルベールに話しかけると、料理作成に必要なアイテムのアイスクリーマーを入手できる

幻の料理を食べれば覚醒率がアップ！

初めて幻のレシピで作った料理を食べたときは、イベントが発生して覚醒率が0.5%アップする。レシピを手に入れただけで満足しないで、忘れずに一度は食べておこう。ちなみに、すべての幻の料理を食べると「伝説の料理人」というイベントがスキットで発生し、これを見たときも覚醒率が0.5%アップする。覚醒率を120%にするためには必須のイベントなのだ。

料理作成の材料が足りなかったら、商業都市マムートへ行けば確実にそろう。

EQUIPMENT DATA

装備品データ

武器、防具、装飾品のデータを一挙に掲載していこう。敵に与えるダメージや、敵から受けるダメージに直結するため、キャラクターごとに現在つけている装備品の性能は、完全に把握しておくようにしてほしい。

❶ 装備品名
装備品の名前。武器はキャラクターごとに攻撃力の低いものから、それ以外はコレクター図鑑の並びに準拠している。

❷ クエスト専用
特定のクエストを受注することでしか入手できない装備品は、このアイコンで示している。

❸ 攻撃
武器の攻撃力。高いほど敵に与えるダメージが大きくなる。

❹ 特殊効果1・2
その武器に最初から設定されている特殊効果。

❺ アビリティ
その武器に最初から設定されているアビリティ。

❻ 発生確率A・B
武器カスタムの際に、素材についている素材効果がつく確率を表している(P.035)。

❼ 素材相性
その武器の素材相性。その数値と素材の武器相性の組み合わせによって、つくアビリティが決まる(P.035)。

❽ 価格
購入時の価格。「—」になっているものは非売品。赤色になっているものはギルドでグレードと交換することを示す。

❾ 売値
売却価格の基本値。価格はついている特殊効果によって変動する(P.039)。「—」になっているアイテムは売却することができない。

❿ 工賃
武器カスタムの際に支払うガルド。

⓫ 入手方法
その装備品を入手する主な方法。入手手段を以下のアイコンで表している。

- 落……敵を倒したときに落とすことがある
- 宝……ダンジョンの宝箱から入手できる
- 店……街のショップで購入することができる
- G……街のギルドでグレードと交換することができる
- 盗……記載した敵から盗むことで入手できる
- ク……特定のクエストを受注することで入手できる

⓬ 物理防御
その防具の物理防御力。この値が大きいほど、敵から受ける物理攻撃のダメージを軽減できる。

⓭ 術防御
その防具の術防御力。この値が大きいほど、敵から受ける術攻撃のダメージを軽減できる。

⓮ 属性
その防具の耐性属性。ここにある属性がついた攻撃のダメージを半減できる。属性は以下のアイコンで示した。

- 土……土属性
- 水……水属性
- 火……火属性
- 風……風属性
- 光……光属性
- 闇……闇属性

⓯ 装備可能キャラクター
その防具を装備できるキャラクター。

⓰ 効果
その装飾品を装備したときに得られる効果。

ルカの武器

気弱な性格に似合わず、大剣を振るうルカ。特殊効果に火属性がつくものが多いのが特徴だ。

名前	価格	売値	工賃	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	入手方法
落ちていた棒	—	3	1	1	なし	なし	なし	100	100	4	初期装備／[宝]ギルドダンジョン立入禁止区域 1～99階層(P.230)
気持ちのいい剣 クエスト専用	—	—	0	5	治癒＋	治癒＋＋	なし	0	0	0	[ク]ランク1の武器試用クエスト(P.222)
すごい切れ味丸 クエスト専用	—	—	0	7	尖鋭＋	会心	なし	0	0	0	[ク]ランク2の武器試用クエスト(P.222)
ブロードソード	40	13	4	10	経験値	なし	なし	95	95	2	王都レグヌムのイベントで入手(P.116)／[店]レグヌム(P.114)
ハヤブサの剣 クエスト専用	—	—	0	10	軽量化＋＋	なし	なし	0	0	0	[ク]ランク3の武器試用クエスト(P.224)
ピヨピヨ吸血の剣 クエスト専用	—	—	0	15	ピヨ＋	吸血	なし	0	0	0	[ク]ランク4の武器試用クエスト(P.224)
オブシディアン	—	533	160	16	闇属性＋	なし	リラックス	50	40	0	[宝]西の戦場(P.118)
スティールソード	190	63	19	18	なし	なし	なし	90	90	3	[店]ナーオス(P.122)
ヒートソード	—	700	210	21	火属性＋	なし	なし	30	20	3	[宝]ギルドダンジョン ランク1～4(P.208)
戦士養成剣 クエスト専用	—	—	0	22	なまくら＋＋	経験値	能力衰退	0	0	0	[ク]ランク5の武器試用クエスト(P.224)
ディフェンダー	560	187	56	32	なし	なし	踏ん張り	85	85	0	[店]アシハラ(P.138)
量産品の剣 クエスト専用	—	—	0	32	なし	なし	なし	0	0	0	[ク]ランク6の武器試用クエスト(P.226)
アースブレード	—	1500	450	45	土属性＋＋	なし	なし	25	45	2	[宝]ギルドダンジョン ランク3～6(P.208)／[盗]マッドゴレム(P.269)
牛刀 クエスト専用	—	—	0	46	なまくら	なし	なし	0	0	0	[ク]ランク7の武器試用クエスト(P.226)

名称	価格	売値	工賃	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	入手方法
グレートソード	1030	343	103	50	なし	なし	なし	80	80	1	[店]ガラム(P.144)
デッキブラシ	—	2000	600	60	なし	なし	イダテン	100	100	4	[盗]ハスタB(P.263)／[宝]グリゴリの里 軍艦甲板(P.160)
岩斬剣 クエスト専用	—	—	0	67	尖鋭＋	なし	なし	0	0	0	[ク]ランク8の武器試用クエスト(P.226)
ルーンブレード	2000	667	200	68	なし	なし	なし	70	70	2	[店]ガルポス(P.150)／[盗]センサス(P.257)
フレイムソード	—	2400	720	72	火属性＋	なし	なし	30	35	2	[宝]ギルドダンジョン ランク6～9(P.208)
グリムソード	3300	1100	330	91	なし	なし	なし	65	65	4	[店]マムート(P.164)
先祖伝来の剣 クエスト専用	—	—	0	98	豪華＋	なし	なし	0	0	0	[ク]ランク9の武器試用クエスト(P.226)
ミスリルソード	—	3667	1100	110	光属性	なし	早口詠唱	40	35	0	[宝]ギルドダンジョン ランク2～5(P.208)／[盗]グラスルーダ(P.249)
イヤーソード	5000	1667	500	118	なし	なし	なし	60	60	1	[店]テノス(P.174)
アサルトソード	26000	8667	2600	130	風属性	なし	なし	60	60	1	[宝]ギルドダンジョン ランク4～7(P.208)／[店]サニア(P.188)／[盗]カクトゥス(P.246)
光剣ワルキューレ	—	4667	1400	140	光属性＋＋	なし	リジェネ	45	25	3	[宝]ギルドダンジョン ランク5～8(P.208)
ボルテックソード	—	4667	1400	140	風属性＋	なし	なし	30	40	3	[宝]ギルドダンジョン ランク8～10(P.208)
妖しく光る剣 クエスト専用	—	—	0	141	ガルド＋	なし	能力衰退	0	0	0	[ク]ランク10の武器試用クエスト(P.226)
魔剣ネビリム	—	4833	1450	145	吸血＋	闇属性＋＋	術抵抗	20	45	1	[宝]ギルドダンジョン ランク9～10(P.208)
SD	—	4833	1450	145	火属性＋＋	なし	会心の心得	50	25	4	[宝]ギルドダンジョン ランク10(P.208)

名称	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	価格	売値	工賃	入手方法
エターナルソード	150	豪華++	なし	コンボ追加	40	30	0	—	5000	1500	宝ギルド管轄 立入禁止区域 71～99階層(P.230)
ドラゴンキラー	160	なし	なし	なし	40	40	2	100000	3333	1000	Gテノス(P.174)

イリアの武器

通常攻撃のヒット数が多いためか、全体的に攻撃力は低め。「攻撃上昇」などのアビリティで補おう。

名称	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	価格	売値	工賃	入手方法
リボルバーSA	2	なし	なし	なし	100	100	3	—	10	3	初期装備／盗ソルジャーゾンビA(P.257)
護身用の銃 クエスト専用	2	なし	なし	なし	0	0	0	—	—	0	クランク1の武器試用クエスト(P.222)
旧式の銃 クエスト専用	3	なまくら++	なし	なし	0	0	0	—	—	0	クランク2の武器試用クエスト(P.222)
メンテが簡単な銃 クエスト専用	4	なし	なし	コンボ追加	0	0	0	—	—	0	クランク3の武器試用クエスト(P.224)
リボルバーDA	6	ピヨ	なし	なし	95	95	2	60	20	6	盗ソルジャーゾンビA(P.257)／店レグヌム(P.114)
競技用の銃 クエスト専用	6	会心	なし	なし	0	0	0	—	—	0	クランク4の武器試用クエスト(P.224)
形見の銃 クエスト専用	9	なまくら	なし	なし	0	0	0	—	—	0	クランク5の武器試用クエスト(P.224)
ファウストマグ	10	闇属性	なし	コンボ追加	40	45	4	—	333	100	宝西の戦場(P.118)
軍用拳銃 クエスト専用	13	尖鋭+	なし	なし	0	0	0	—	—	0	クランク6の武器試用クエスト(P.224)
オートマカスタム	14	ガルド	なし	なし	90	90	1	120	40	12	店ナーオス(P.122)／盗レグヌムガード(P.274)
ブリッツトリガー	16	風属性	なし	会心の心得	50	25	2	—	533	160	宝ギルドダンジョン ランク3～6(P.208)

クイックワーカー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
18	風属性＋	なし	敏捷上昇	35	30	0

価格 ― 売値 600 工賃 180

入手方法 落クラブス(P.249)／宝ギルドダンジョン ランク1～4(P.208)

エージェントの銃 クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
18	軽量化	なし	なし	0	0	0

価格 ― 売値 ― 工賃 0

入手方法 クランク7の武器試用クエスト(P.226)

ピースキーパー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
20	光属性	なし	黄金の手	30	35	1

価格 ― 売値 667 工賃 200

入手方法 宝ギルドダンジョン ランク4～7(P.208)

オートマハイパー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
24	なし	なし	なし	85	85	4

価格 340 売値 113 工賃 34

入手方法 店アシハラ(P.138)

フロードマグ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
25	水属性＋	なし	なし	40	35	3

価格 ― 売値 833 工賃 250

入手方法 宝ギルドダンジョン ランク5～8(P.209)

闘士の銃 クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
27	豪華＋	なし	なし	0	0	0

価格 ― 売値 ― 工賃 0

入手方法 クランク8の武器試用クエスト(P.226)

デザートベリアル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
33	土属性＋	なし	技威力上昇	35	20	2

価格 ― 売値 1100 工賃 330

入手方法 宝ギルドダンジョン ランク6～9(P.209)

スタンダードマグ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
38	なし	なし	なし	80	80	4

価格 800 売値 267 工賃 80

入手方法 店ガラム(P.144)

インサイダー クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
39	尖鋭	会心	なし	0	0	0

価格 ― 売値 ― 工賃 0

入手方法 クランク9の武器試用クエスト(P.226)

ボルテックマグ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
40	風属性＋	なし	なし	40	35	1

価格 ― 売値 1333 工賃 400

入手方法 宝ギルドダンジョン ランク7～10(P.209)

ピットスィーパー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
42	土属性	なし	コンボ追加	20	45	0

価格 ― 売値 1400 工賃 420

入手方法 落ハスタA(P.263)／宝ギルドダンジョン ランク2～5(P.208)

オートマグ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
51	なし	なし	なし	70	70	1

価格 1450 売値 483 工賃 145

入手方法 店ガルポス(P.150)

バンパイアキラー クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
56	光属性	吸魂＋	なし	0	0	0

価格 ― 売値 ― 工賃 0

入手方法 クランク10の武器試用クエスト(P.226)

バイパーマグ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
68	なし	なし	なし	65	65	3

価格 2000 売値 667 工賃 200

入手方法 落ソルジャーテノスB(P.258)／落マムート(P.164)

パニッシャー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
85	光属性＋	なし	なし	35	30	4

価格 ― 売値 2833 工賃 850

入手方法 落アルベール(P.241)／宝ギルドダンジョン ランク8～10(P.209)

名称	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	価格	売値	工賃	入手方法
テキサスブレイズ	89	なし	なし	なし	60	60	3	2800	933	280	[店]テノス(P.174)
ビリーズレガシー	90	闇属性＋	なし	危険の報酬	25	45	0	—	3000	900	[宝]ギルドダンジョン ランク9～10(P.209)／[盗]ヒポグリフ(P.265)
ブリザードマグ	98	水属性＋＋	なし	なし	60	60	2	19600	6533	1960	[宝]ギルドダンジョン ランク10(P.209)／[店]サニア(P.188)
レンドバスター	110	なし	なし	術抵抗	50	25	4	—	3667	1100	[宝]ギルド管轄 立入禁止区域 71～99階層(P.230)／[盗]センサス(P.257)
ドレッドトリガー	120	なし	なし	なし	40	40	3	100000	3333	1000	[G]マムート(P.164)

スパーダの武器

属性がつくものが多いのが特徴だ。武器カスタムで違う属性の特殊効果もつければ、幅広い敵に対応できる。

名称	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	価格	売値	工賃	入手方法
アカバネソード	3	なし	なし	なし	100	100	4	—	13	4	初期装備
模造刀 クエスト専用	3	なまくら	経験値	なし	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク1の武器試用クエスト(P.222)
見掛け倒しの剣 クエスト専用	5	なまくら＋＋	ガルド	能力衰退	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク2の武器試用クエスト(P.224)
ブレード	7	会心	なし	なし	95	95	2	70	23	7	[店]レグヌム(P.114)
贈答用の剣 クエスト専用	7	なし	なし	なし	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク3の武器試用クエスト(P.224)
儀式用の剣 クエスト専用	10	豪華＋	なし	なし	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク4の武器試用クエスト(P.224)
剣舞用の剣 クエスト専用	14	軽量化＋＋	なし	なし	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク5の武器試用クエスト(P.224)
サーベル	15	なし	なし	なし	90	90	1	170	57	17	[盗]ガードマン(P.245)／[店]ナーオス(P.122)

装備品データ　スパーダの武器

名前	価格	売値	工賃	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	入手方法
ウィンドレイピア	—	500	150	15	風属性	なし	ダッシュ	35	30	4	ギルドダンジョン ランク1～4(P.209)
新素材製の剣 (クエスト専用)	—	—	0	21	経験値＋	なし	なし	0	0	0	ランク6の武器試用クエスト(P.224)
ファイアブレード	—	733	220	22	火属性＋	なし	なし	40	45	0	ナーオス基地(P.124)
カッツバルゲル	—	733	220	22	闇属性	なし	HP上昇	50	25	3	ギルドダンジョン ランク3～6(P.209)
ファルシオン	480	160	48	27	尖鋭	なし	なし	85	85	4	アシハラ(P.138)
セイントレイピア	—	1000	300	30	光属性	なし	リラックス	30	35	0	ギルドダンジョン ランク4～7(P.209)
美しい刃文の刀 (クエスト専用)	—	—	0	30	吸血	なし	なし	0	0	0	ランク7の武器試用クエスト(P.226)
ルーンレイピア	1090	363	109	43	なし	なし	なし	80	80	2	ガラム(P.144)
古代王朝の遺品 (クエスト専用)	—	—	0	44	ガルド＋＋	治癒＋＋	なし	0	0	0	ランク8の武器試用クエスト(P.226)
ヴォーパルソード	—	1600	480	48	水属性＋	なし	術抵抗	40	35	4	ギルドダンジョン ランク6～9(P.209)
チンクエディア	—	1767	530	53	水属性＋	なし	なし	20	45	3	ギルドダンジョン ランク2～5(P.209)
ムラマサ	—	1833	550	55	闇属性＋	なし	攻撃の代償	35	30	1	ギルドダンジョン ランク7～10(P.209)
デュエルブレード	2000	667	200	58	なし	なし	なし	70	70	2	ガルポス(P.150)
雌雄一対の剣 (クエスト専用)	—	—	0	64	土属性＋＋	風属性＋＋	TPの代償	0	0	0	ランク9の武器試用クエスト(P.226)
オサフネ	2540	847	254	77	なし	なし	なし	65	65	0	マムート(P.164)

シデン

価格	売値	工賃
—	2833	850

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
85	風属性＋	なし	なし	35	20	1

入手方法 [宝]ギルドダンジョン ランク5〜8(P.209)／[盗]ライガー(P.272)

虹の剣 クエスト専用

価格	売値	工賃
—	—	0

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
92	ガルド	経験値	なし	0	0	0

入手方法 [ク]ランク10の武器試用クエスト(P.226)

ビームサーベル

価格	売値	工賃
—	3167	950

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
95	光属性＋	なし	吸い上げ	50	25	3

入手方法 [宝]ギルドダンジョン ランク8〜10(P.209)

アンスウェラー

価格	売値	工賃
3600	1200	360

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
100	なし	なし	なし	60	60	1

入手方法 [店]テノス(P.174)

フランベルジュ

価格	売値	工賃
22000	7333	2200

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
110	火属性＋	なし	なし	60	60	2

入手方法 [宝]ギルドダンジョン ランク9〜10(P.209)／[店]サニア(P.188)

ライトニングS

価格	売値	工賃
—	4000	1200

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
120	風属性＋	なし	なし	35	30	0

入手方法 [盗]ライガン(P.273)／[宝]ギルドダンジョン ランク10(P.209)

レーヴァンテイン

価格	売値	工賃
—	4333	1300

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
130	なし	なし	会心の心得	25	45	3

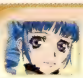
入手方法 [宝]ギルド管轄 立入禁止区域 71〜99階層(P.231)／[盗]マティウス(P.270)

クサナギノツルギ

価格	売値	工賃
100000	3333	1000

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
135	なし	なし	なし	40	40	0

入手方法 [G]テノス(P.174)



アンジュの武器

購入できる武器で最強の如水が秀逸。特殊効果2に「会心++」をつければ、さらにクリティカル率が上がる。

ダガー

価格	売値	工賃
—	10	3

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
2	なし	なし	なし	100	100	2

入手方法 初期装備

くだものナイフ クエスト専用

価格	売値	工賃
—	—	0

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
3	なし	なし	なし	0	0	0

入手方法 [ク]ランク1の武器試用クエスト(P.222)

ブッチャーナイフ クエスト専用

価格	売値	工賃
—	—	0

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
4	なし	なし	なし	0	0	0

入手方法 [ク]ランク2の武器試用クエスト(P.224)

ナイフ

価格	売値	工賃
60	20	6

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
6	軽量化	なし	なし	95	95	1

入手方法 [店]レグヌム(P.114)

ブレイズダガー

価格	売値	工賃
—	200	60

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
6	火属性＋	なし	なし	50	40	1

入手方法 [宝]ギルドダンジョン ランク1〜3(P.209)

名称	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	価格	売値	工賃	入手方法
ヒゴノカミ（クエスト専用）	6	尖鋭	なし	なし	0	0	0	―	―	0	【ク】ランク3の武器試用クエスト(P.224)
バタフライナイフ	8	風属性	なし	毒防御	30	20	3	―	267	80	【宝】ギルドダンジョン ランク1～4(P.209)
ジャックナイフ（クエスト専用）	9	軽量化++	なし	なし	0	0	0	―	―	0	【ク】ランク4の武器試用クエスト(P.224)
骨董品の短刀（クエスト専用）	13	なまくら++	毒	技威力低下	0	0	0	―	―	0	【ク】ランク5の武器試用クエスト(P.224)
クリス	14	なし	なし	癒しの翼	90	90	4	120	40	12	【店】ナーオス(P.122)
宝石柄のナイフ（クエスト専用）	19	豪華+	なし	なし	0	0	0	―	―	0	【ク】ランク6の武器試用クエスト(P.224)
グラディウス	25	なし	なし	なし	85	85	0	340	113	34	【店】アシハラ(P.138)
ブラストエッジ	25	火属性	なし	なし	45	25	2	―	833	250	【宝】ギルドダンジョン ランク5～8(P.209)
破魔の短刀（クエスト専用）	27	光属性++	なし	なし	0	0	0	―	―	0	【ク】ランク7の武器試用クエスト(P.226)
クラッシュダガー	30	土属性	なし	踏ん張り	40	35	4	―	1000	300	【盗】コリュンティス(P.252)／【宝】ギルドダンジョン ランク2～5(P.209)
旋風	35	風属性	軽量化++	なし	30	35	1	―	1167	350	【盗】チトセ(P.258)／【宝】ギルドダンジョン ランク6～9(P.209)
スティレット	39	なし	なし	なし	80	80	3	800	267	80	【店】ガラム(P.144)
封印されし短刀（クエスト専用）	39	封印	なし	なし	0	0	0	―	―	0	【ク】ランク8の武器試用クエスト(P.226)
ドミニオンダガー	40	光属性+	なし	なし	35	30	4	―	1333	400	【宝】ギルドダンジョン ランク7～10(P.209)
ブリザードダガー	48	水属性	なし	なし	60	60	0	―	1600	480	【宝】ギルドダンジョン ランク4～7(P.209)／【盗】ステレオティス(P.255)

名称	価格	売値	工賃	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	入手方法
アトラスエッジ	—	1667	500	50	土属性＋	なし	なし	20	45	3	宝ギルドダンジョン ランク8～10(P.209)
ダーク	1450	483	145	53	なし	なし	なし	70	70	2	店ガルポス(P.150)
名匠の傑作品 クエスト専用	—	—	0	57	尖鋭＋	なし	なし	0	0	0	クランク9の武器試用クエスト(P.226)
ククリ	2080	693	208	71	なし	なし	なし	65	65	4	店マムート(P.164)
隕鉄製のナイフ クエスト専用	—	—	0	82	ピヨ	なし	踏ん張り	0	0	0	クランク10の武器試用クエスト(P.226)
イビルハンター	—	2767	830	83	光属性＋	なし	なし	25	45	1	宝レムレース湿原(P.166)
ロンデル	2660	887	266	92	なし	なし	なし	60	60	0	店テノス(P.174)
如水	20000	6667	2000	100	会心	水属性	会心の心得	60	60	3	宝ギルドダンジョン ランク9～10(P.209)／店サニア(P.188)／盗シュエイ(P.254)
ディバインエッジ	—	3500	1050	105	光属性＋	なし	なし	50	40	2	盗アンジュ(P.241)／宝ギルドダンジョン ランク10(P.209)
流星	—	3667	1100	110	尖鋭＋＋	会心＋＋	なし	30	20	0	宝ギルド管轄 立入禁止区域 71～99階層(P.231)／盗マティウス(P.270)
セントトレーサー	100000	3333	1000	120	なし	なし	なし	40	40	2	Gマムート(P.164)

リカルドの武器

攻撃力の平均値はルカの次に高い。闇属性がついているものが多いので、出現する敵に合わせて武器カスタムを。

名称	価格	売値	工賃	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	入手方法
ライフル	—	23	7	5	なし	なし	なし	100	100	2	初期装備
低射程のライフル クエスト専用	—	—	0	5	なし	なし	ハンデ	0	0	0	クランク1の武器試用クエスト(P.222)

名称	備考	攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性	価格	売値	工賃	入手方法
古臭いライフル	クエスト専用	6	なまくら	なし	なし	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク2の武器試用クエスト(P.224)
ハンターライフル		8	なし	なし	落下お宝増加	95	95	4	110	37	11	[店]ナーオス(P.122)
手製のライフル	クエスト専用	9	なし	なし	ルアー	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク3の武器試用クエスト(P.224)
ポーチャーバレル	クエスト専用	14	会心	なし	なし	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク4の武器試用クエスト(P.224)
ビッグマーシャル		16	なし	なし	なし	90	90	1	160	53	16	[店]レグヌム(P.114)
門番のライフル	クエスト専用	20	豪華＋	なし	なし	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク5の武器試用クエスト(P.224)
スチームライフル		25	火属性	なし	なし	30	20	0	—	833	250	[宝]レグヌム鍾乳洞(P.130)
ブラッドカービン		25	闇属性	なし	なし	40	35	2	—	833	250	[盗]ガードルA(P.245)／[宝]ギルドダンジョン ランク1～4(P.209)
ファイアライフル		25	火属性	なし	なし	60	60	3	—	833	250	[宝]ギルドダンジョン ランク3～6(P.209)
スマートハンター		28	風属性	なし	玄人の鍛錬	25	45	4	—	933	280	[盗]ヒットマン(P.265)／[宝]ギルドダンジョン ランク2～5(P.209)
ガーランド		29	ピヨ	なし	なし	85	85	3	520	173	52	[店]アシハラ(P.138)／[盗]レグヌムガード(P.274)
用心棒のライフル	クエスト専用	29	経験値	なし	なし	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク6の武器試用クエスト(P.224)
アクアガンナー		40	水属性	なし	なし	30	35	0	—	1333	400	[宝]ギルドダンジョン ランク5～8(P.209)
銃士のライフル	クエスト専用	41	封印＋	なし	なし	0	0	0	—	—	0	[ク]ランク7の武器試用クエスト(P.226)
アサルトライフル		45	なし	なし	なし	80	80	3	1040	347	104	[店]ガラム(P.144)

コマンダーバレル クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
60	尖鋭+	なし	なし	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク8の武器試用クエスト(P.226)

マスターライフル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
61	なし	なし	なし	70	70	1

価格	売値	工賃	入手方法
2000	667	200	[店]ガルボス(P.150)

ストームバレル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
66	風属性	なし	なし	50	25	1

価格	売値	工賃	入手方法
—	2200	660	[宝]ギルドダンジョン ランク7〜10(P.209)

フレイムガンナー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
73	火属性+	なし	なし	30	35	3

価格	売値	工賃	入手方法
—	2433	730	[宝]ギルドダンジョン ランク8〜10(P.209)

アンチマテリアル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
82	なし	なし	なし	65	65	4

価格	売値	工賃	入手方法
3640	1213	364	[店]マムート(P.164)

フリーズカービン

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
85	水属性+	なし	なし	40	35	2

価格	売値	工賃	入手方法
—	2833	850	[宝]ギルドダンジョン ランク9〜10(P.209)

反逆者の遺志 クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
88	吸血	吸魂+	なし	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク9の武器試用クエスト(P.226)

ヘルスナイパー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
90	闇属性	なし	マタギの遠目	45	25	2

価格	売値	工賃	入手方法
—	3000	900	[盗]マッドアンデッド(P.269)/[宝]ギルドダンジョン ランク4〜7(P.209)

ドワーベンアーム

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
100	土属性	なし	なし	20	45	4

価格	売値	工賃	入手方法
—	3333	1000	[宝]神待ちの園(P.176)

APライフル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
106	なし	なし	なし	60	60	0

価格	売値	工賃	入手方法
4500	1500	450	[店]テノス(P.174)

レッドレクイエム

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
115	闇属性+	なし	なし	60	60	1

価格	売値	工賃	入手方法
23000	7667	2300	[盗]ガードルB(P.246)/[宝]ギルドダンジョン ランク10(P.209)/[店]サニア(P.188)

ナイトメアバレル クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
127	闇属性++	なし	技威力低下	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク10の武器試用クエスト(P.226)

シルバーガンナー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
130	経験値	なし	なし	35	30	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	4333	1300	[宝]ギルド管轄 立入禁止区域 71〜99階層(P.231)

エレメントバレル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
145	なし	なし	なし	40	40	4

価格	売値	工賃	入手方法
100000	3333	1000	[G]テノス(P.174)

エルマーナの武器

手数の多いエルマーナは「コンボ追加」のアビリティがピッタリ。相性が3か4なら武器カスタムでもつけられる。

拳奴の籠手 クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
3	なし	なし	アサルト延長	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク1の武器試用クエスト(P.222)

レザーアームズ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
4	なし	なし	なし	100	100	1

価格	売値	工賃	入手方法
—	17	5	初期装備

リベットナックル クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
4	ピヨ	なし	なし	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク2の武器試用クエスト(P.224)

ふわふわグローブ クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
5	治癒	なし	技威力低下	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク3の武器試用クエスト(P.224)

ラッシュアームズ クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
8	尖鋭	なし	コンボ追加	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク4の武器試用クエスト(P.224)

ファイアアームズ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
12	火属性	なし	なし	20	45	4

価格	売値	工賃	入手方法
—	400	120	[宝]ギルドダンジョン ランク1〜4(P.209)

アニマルパンチ クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
12	マヒ	なし	攻撃の代償	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク5の武器試用クエスト(P.224)

レザーナックル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
14	なし	なし	痛恨の回避	95	95	2

価格	売値	工賃	入手方法
180	60	18	[店]レグヌム(P.114)

チャンプフィスト クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
17	豪華+	なし	なし	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク6の武器試用クエスト(P.224)

ダークナックル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
25	吸血	闇属性	なし	30	40	2

価格	売値	工賃	入手方法
—	833	250	[落]シアンA(P.253)／[宝]ギルドダンジョン ランク1〜3(P.209)

膂力発揮の籠手 クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
25	経験値	なし	なし	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク7の武器試用クエスト(P.226)

ブロンズアームズ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
26	なし	なし	なし	90	90	2

価格	売値	工賃	入手方法
550	183	55	[店]アシハラ(P.138)

ブラストナックル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
33	火属性	なし	なし	30	40	3

価格	売値	工賃	入手方法
—	1100	330	[宝]ギルドダンジョン ランク5〜8(P.209)

ヘビーパンチャー クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
36	ピヨ+	なし	なし	0	0	0

価格	売値	工賃	入手方法
—	—	0	[ク]ランク8の武器試用クエスト(P.226)

クリスタルグラブ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
37	土属性	なし	知性上昇	30	35	3

価格 — 売値 1233 工賃 370
入手方法 宝アシハラ王墓(P.140)

アイアンアームズ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
40	なし	なし	コンボ追加	85	85	3

価格 1060 売値 353 工賃 106
入手方法 店ガラム(P.144)

ウィンドナックル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
42	風属性	なし	なし	20	45	3

価格 — 売値 1400 工賃 420
入手方法 宝ギルドダンジョン ランク6～9(P.209)

マリンフィスト

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
50	水属性＋	なし	TP上昇	30	35	4

価格 — 売値 1667 工賃 500
入手方法 宝ギルドダンジョン ランク4～7(P.209)／盗キングトータス(P.249)

鬼殺しの籠手 クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
53	会心＋	なし	なし	0	0	0

価格 — 売値 — 工賃 0
入手方法 クランク9の武器試用クエスト(P.226)

ニードルアームズ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
54	なし	なし	なし	80	80	0

価格 2040 売値 680 工賃 204
入手方法 店ガルボス(P.150)

スローネフィスト

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
58	光属性	なし	なし	35	30	1

価格 — 売値 1933 工賃 580
入手方法 宝ギルドダンジョン ランク8～10(P.209)

ミスリルアームズ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
64	光属性	なし	防御上昇	45	25	2

価格 — 売値 2133 工賃 640
入手方法 宝ガルボスジャングル(P.152)

アイスナックル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
66	水属性＋	なし	なし	20	45	0

価格 — 売値 2200 工賃 660
入手方法 宝ギルドダンジョン ランク9～10(P.209)

デモンズフィスト

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
70	吸魂	闇属性＋	なし	50	25	4

価格 — 売値 2333 工賃 700
入手方法 宝ギルドダンジョン ランク7～10(P.209)／盗サイノッサス(P.252)

チェインアームズ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
73	なし	なし	なし	70	70	1

価格 2360 売値 787 工賃 236
入手方法 店マムート(P.164)

クエイクナックル クエスト専用

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
76	土属性＋＋	なし	なし	0	0	0

価格 — 売値 — 工賃 0
入手方法 クランク10の武器試用クエスト(P.226)

スタデッドグラブ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
82	なし	なし	会心の心得	65	65	0

価格 — 売値 847 工賃 254
入手方法 盗シャープデバイス(P.254)

パワーアームズ

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
94	なし	なし	なし	60	60	0

価格 3000 売値 1000 工賃 300
入手方法 店テノス(P.174)

ベアナックル

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
105	毒＋＋	土属性	なし	60	60	4

価格 21000 売値 7000 工賃 2100
入手方法 盗シアンB(P.253)／宝ギルドダンジョン ランク10(P.209)／店サニア(P.188)

スターブレイカー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
115	なし	なし	威圧	30	40	1

価格	売値	工賃	入手方法
—	3833	1150	盗ギガンテスオメガ(P.247)／宝ギルド管轄 立入禁止区域 71～99階層(P.231)

グレートフッカー

攻撃	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率A	発生確率B	素材相性
125	なし	なし	なし	40	40	1

価格	売値	工賃	入手方法
100000	3333	1000	Gマムート(P.164)

防具

防具は全部で67種類。新しい街にはつねに1ランクいい防具が売られているので、なるべく購入するようにしよう。

オートクチュール

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
10	7	—	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
20	7	ルカ、スパーダの初期装備／店レグヌム(P.114)

レザーメイル

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
19	13	土	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
100	33	店レグヌム(P.114)

チェインメイル

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
36	25	—	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
360	120	店ナーオス(P.122)

シルバーメイル

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
48	34	—	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
660	220	店アシハラ(P.138)

シルバープレート

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
60	42	—	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
1000	333	店ガラム(P.144)

バトルスーツ

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
78	55	—	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
1720	573	店ガルポス(P.150)

ナイツアーマー

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
96	67	—	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
2580	860	店マムート(P.164)

ミスリルメイル

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
132	92	光	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
4860	1620	店テノス(P.174)

ゴールドアーマー

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
180	126	—	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
22700	7567	店サニア(P.188)

マム・ベイン

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
216	150	—	なし	ルカ　スパーダ

価格	売値	入手方法
—	10800	宝ギルド管轄 立入禁止区域 1～99階層(P.231)

レザーガード

物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター
7	6	—	なし	イリア　リカルド

価格	売値	入手方法
20	7	イリアの初期装備／店レグヌム(P.114)

名称	物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター	価格	売値	入手方法
チェインガード	14	12	—	なし	イリア　リカルド	60	20	店レグヌム(P.114)
スケイルガード	30	26	水	なし	イリア　リカルド	320	107	リカルドの初期装備／店ナーオス(P.122)
シルバーガード	41	35	—	なし	イリア　リカルド	580	193	店アシハラ(P.138)
バトルガード	50	43	—	なし	イリア　リカルド	860	287	店ガラム(P.144)
ナイツガード	60	51	—	なし	リカルド	1220	407	店ガルポス(P.150)
ロイヤルガード	79	67	—	なし	イリア　リカルド	2120	707	店マムート(P.164)
ミスリルガード	102	87	光	なし	イリア　リカルド	3540	1180	店テノス(P.174)
プリンセスガード	192	165	—	なし	イリア	—	10567	宝ギルド管轄 立入禁止区域 1～99階層(P.231)
レアガード	162	138	—	なし	イリア　リカルド	22350	7450	店サニア(P.188)
クローク	6	7	—	なし	アンジュ	20	7	アンジュの初期装備／店レグヌム(P.114)
ホワイトクローク	12	14	光	なし	アンジュ	60	20	店レグヌム(P.114)
シルククローク	22	26	—	なし	アンジュ	220	73	店ナーオス(P.122)
フェザークローク	30	36	風	なし	アンジュ	440	147	店アシハラ(P.138)
マジッククローク	37	44	—	なし	アンジュ	660	220	店ガラム(P.144)
シルバークローク	48	58	—	なし	アンジュ	1120	373	店ガルポス(P.150)

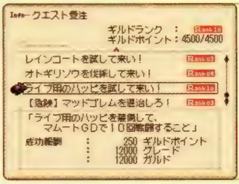
名称	価格	売値	物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター	入手方法
ミスティクローク	2080	693	66	79	水	なし	アンジュ	店マムート(P.164)
ドルイドクローク	2840	947	77	92	土	なし	アンジュ	店テノス(P.174)
ミスリルクローク	17300	5767	120	144	—	なし	アンジュ	店サニア(P.188)
エルダークローク	—	9000	150	180	闇	なし	アンジュ	宝ギルドダンジョン ランク9～10(P.209)
クイーンクローク	—	10800	180	180	—	なし	アンジュ	宝ギルド管轄 立入禁止区域 1～99階層(P.231)
白帯の胴着	40	13	10	8	—	なし	エルマーナ	エルマーナの初期装備／店レグヌム(P.114)
ジャージ	100	33	17	14	—	なし	エルマーナ	店レグヌム(P.114)
カラテカの服	300	100	30	25	—	なし	エルマーナ	店ナーオス(P.122)
真紅の胴着	620	207	43	36	—	なし	エルマーナ	店アシハラ(P.138)
刺繍胴着	1060	353	56	47	—	なし	エルマーナ	店ガラム(P.144)
黒帯の胴着	1720	573	72	60	—	なし	エルマーナ	店ガルポス(P.150)
チャイナドレス	2940	980	94	78	—	なし	エルマーナ	店マムート(P.164)
鳳凰の衣	4340	1447	114	95	—	なし	エルマーナ	店テノス(P.174)
銀狼の闘衣	20300	6767	156	130	—	なし	エルマーナ	店サニア(P.188)
黄龍の闘衣	—	10850	186	175	—	なし	エルマーナ	宝ギルド管轄 立入禁止区域 1～99階層(P.231)

名称		物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター	価格	売値	入手方法
早口の護服	クエスト専用	12	10	—	古語詠唱	全員	—	—	ク ランク1の防具試用クエスト(P.222)
やる気ゼロの鎧	クエスト専用	18	15	—	能力衰退	全員	—	—	ク ランク1の防具試用クエスト(P.222)
舞踏会用のドレス	クエスト専用	24	20	—	跳躍前	全員	—	—	ク ランク2の防具試用クエスト(P.224)
皮ツナギ	クエスト専用	30	25	—	なし	全員	—	—	ク ランク2の防具試用クエスト(P.222)
レインコート	クエスト専用	36	30	—	気配消し	全員	—	—	ク ランク3の防具試用クエスト(P.224)
巡礼用のローブ	クエスト専用	42	35	—	リジェネ	全員	—	—	ク ランク3の防具試用クエスト(P.224)
打たれ弱い鎧	クエスト専用	48	40	—	ハンデ	全員	—	—	ク ランク4の防具試用クエスト(P.224)
防弾チョッキ	クエスト専用	54	45	—	防御上昇	全員	—	—	ク ランク4の防具試用クエスト(P.224)
ストーンアーマー	クエスト専用	60	50	—	石化防御	全員	—	—	ク ランク5の防具試用クエスト(P.224)
当世具足	クエスト専用	66	55	—	イダテン	全員	—	—	ク ランク5の防具試用クエスト(P.224)
レジストローブ	クエスト専用	72	60	—	術抵抗	全員	—	—	ク ランク6の防具試用クエスト(P.226)
星の光のドレス	クエスト専用	78	65	—	会心の心得	全員	—	—	ク ランク6の防具試用クエスト(P.224)
獅子王の鎧	クエスト専用	84	70	—	ハンデ2	全員	—	—	ク ランク7の防具試用クエスト(P.226)
親衛隊の軍服	クエスト専用	90	75	—	攻撃の代償	全員	—	—	ク ランク7の防具試用クエスト(P.226)
大魔導師のお古	クエスト専用	96	80	—	なし	全員	—	—	ク ランク8の防具試用クエスト(P.226)

名称		物理防御	術防御	属性	アビリティ	装備可能キャラクター	価格	売値	入手方法
消防隊の耐火服	クエスト専用	102	85	火	防御の代償	全員	—	—	ランク8の防具試用クエスト(P.226)
よれよれのコート	クエスト専用	108	90	—	ハンデ3	全員	—	—	ランク9の防具試用クエスト(P.226)
クラウンスーツ	クエスト専用	114	95	—	エスケープ	全員	—	—	ランク9の防具試用クエスト(P.226)
返り血の鎧	クエスト専用	120	100	—	HPの代償	全員	—	—	ランク10の防具試用クエスト(P.226)
ライブ用のハッピ	クエスト専用	126	105	—	ハンデ4	全員	—	—	ランク10の防具試用クエスト(P.226)
フロギストメイル		244	182	火	防御上昇	ルカ	100000	3333	ナーオス(P.122)
テクタイトガード		217	200	—	ダッシュ	イリア	100000	3333	アシハラ(P.138)
プリズムメイル		237	188	—	落下お金増加	スパーダ	100000	3333	ガラム(P.144)
ジュエルクローク		203	218	—	吸い上げ	アンジュ	100000	3333	ガルポス(P.150)
オーダーガード		224	194	—	薬師の技法	リカルド	100000	3333	マムート(P.164)
神仙の法衣		210	212	—	癒しの翼	エルマーナ	100000	3333	テノス(P.174)

TOPICS 交換アイテムコンプリートは何グレード必要?

ギルドで交換できるアイテムのうち、道具を除くすべてを手に入れようとすると、必要なグレードの合計額は1482750グレード! これをクエストの報酬だけで満たそうとすると、報酬がもっとも多い12000グレードである「ライブ用のハッピを試して来い!」でも、124回もクリアする必要があるのだ。1回クリアするのに10分かかると仮定すると、およそ20時間かかる計算に……。



「ライブ用のハッピを試して来い!」はマムートかテノスで受注できる。

装飾品

装備することで状態異常を防げたり、属性耐性を上げることができる。ほとんどショップで買えるが、どれも高価だ。

名前	価格	売値	効果	入手方法
ポイズンガード	200	67	毒を20%の確率で無効化する	店レグヌム(P.114)、西の戦場(P.118)、ナーオス(P.122)
パラライガード	400	133	マヒを20%の確率で無効化する	店レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)
ストーンガード	500	167	石化を20%の確率で無効化する	宝アシハラ王墓(P.140)／店レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)
サイレスガード	400	133	封印を20%の確率で無効化する	店レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)
ピヨガード	300	100	気絶を20%の確率で無効化する	宝 ナーオス基地(P.124) ／店 レグヌム(P.114)、ナーオス(P.122)
ポイズンチェック	600	200	毒を50%の確率で無効化する	店マムート(P.164)
パラライチェック	720	240	マヒを50%の確率で無効化する	店ガルポスジャングル(P.152)、マムート(P.164)
ストーンチェック	720	240	石化を50%の確率で無効化する	店マムート(P.164)
サイレスチェック	660	220	封印を50%の確率で無効化する	宝ガルポスジャングル(P.152)／店マムート(P.164)
ピヨチェック	600	200	気絶を50%の確率で無効化する	店マムート(P.164)、ガルポスジャングル(P.152)
フレアグローブ	1200	400	火属性の攻撃のダメージを20%軽減する	宝北の戦場(P.170)／店アシハラ(P.138)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)
アクアグローブ	1120	373	水属性の攻撃のダメージを20%軽減する	店アシハラ(P.138)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)
アースグローブ	1280	427	土属性の攻撃のダメージを20%軽減する	店アシハラ(P.138)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)
ウィンドグローブ	1120	373	風属性の攻撃のダメージを20%軽減する	店アシハラ(P.138)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)
ライトグローブ	1320	440	光属性の攻撃のダメージを20%軽減する	店アシハラ(P.138)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)
ダークグローブ	1360	453	闇属性の攻撃のダメージを20%軽減する	宝北の戦場(P.170)／店アシハラ(P.138)、ガラム(P.144)、ガルポス(P.150)
フレアマント	2500	833	火属性の攻撃のダメージを30%軽減する	店テノス(P.174)
アクアマント	2800	933	水属性の攻撃のダメージを30%軽減する	店テノス(P.174)
アースマント	2600	867	土属性の攻撃のダメージを30%軽減する	店テノス(P.174)
ウィンドマント	2400	800	風属性の攻撃のダメージを30%軽減する	宝天空城(P.184)／店テノス(P.174)
ライトマント	3200	1067	光属性の攻撃のダメージを30%軽減する	店テノス(P.174)
ダークマント	3000	1000	闇属性の攻撃のダメージを30%軽減する	店テノス(P.174)

ABILITY INDEX

アビリティ逆引きインデックス

素材と武器に設定されている相性。この組み合わせで、武器カスタムのときにつくアビリティが決まる。ここは相性の数値から、その数値を持つ武器と素材を50音順で調べられるインデックスだ。特定のアビリティを狙うときに活用しよう。

インデックスの使い方

ほしいアビリティを決めたら、「各アビリティの相性値」で3つの数字をチェック。あとは、その数字を相性に持つ武器と素材を、「素材相性表」と「武器相性表」で探せばOKだ。

各アビリティの相性値

アビリティ	武器	素材1	素材2
HP上昇	1	4	3
HP上昇	3	4	4
HPの代償	1	4	0
TP上昇	2	2	2
TP節約	2	4	1
TPの代償	0	3	1
アサルト延長	2	3	3
アサルト強化	4	3	0
圧縮詠唱	4	1	0
威圧	4	2	4
イダテン	2	1	2
癒しの翼	1	1	2
エスケープ	2	0	3
黄金の手	2	2	1
会心の心得	3	3	1
危険の報酬	4	0	4
絆追加	3	1	3
グミの達人	4	3	3
玄人の鍛錬	1	4	2
気配消し	1	2	1
幸運上昇	4	0	2
幸運の代償	0	0	4
攻撃上昇	3	0	4
攻撃の代償	1	0	2
高速詠唱	4	1	4
古語詠唱	4	4	4

アビリティ	武器	素材1	素材2
コンボ追加	4	1	1
コンボ追加2	3	1	4
コンボ追加3	4	1	2
コンボ追加4	4	4	2
悟り	2	4	2
ジャンプ	2	1	4
術の心得	1	3	2
吸い上げ	4	2	1
スニーキング	4	3	1
石化防御	2	4	3
石化防御	3	2	3
ダッシュ	2	3	1
打撃抵抗	3	2	2
知性上昇	1	2	4
知性の代償	1	3	0
跳躍後	3	3	4
跳躍前	1	1	0
痛恨の回避	3	3	2
毒の耐性	3	2	4
毒防御	4	2	3
能力衰退	0	0	1
能力増幅	4	3	4
早口詠唱	3	1	1
敏捷上昇	1	1	4
敏捷の代償	0	2	2
封印防御	4	1	3

アビリティ	武器	素材1	素材2
武器の達人	2	4	4
踏ん張り	2	3	2
踏ん張り2	3	4	0
踏ん張り3	4	0	3
踏ん張り4	4	3	2
防御上昇	4	4	3
防御の代償	0	2	0
ボーナス	4	4	0
マタギの嗅覚	2	1	1
マタギの経験	4	2	2
マタギの知恵	2	1	3
マタギの遠目	2	0	2
マヒ防御	3	1	2
陽動行軍	2	2	4
落下お金増加	1	2	3
落下お宝増加	3	2	1
リジェネ	3	4	2
リラックス	4	4	1
ルアー	2	2	3
技威力上昇	2	3	4
術威力上昇	3	4	3
術威力低下	0	1	2
技威力低下	0	4	1
業師の技法	3	3	3
技の心得	4	0	1

素材相性表

相性	名前	ページ
0	ありふれた石ころ	278
1	風のカケラ	279
	サイレスパウダー	279
	ストーンパウダー	279
	土のカケラ	279
	パラライパウダー	279
	光のカケラ	279
	火のカケラ	279
	ピヨパウダー	279
	ポイズンパウダー	278
	水のカケラ	279
	闇のカケラ	280
2	風の石	279
	サイレスムース	279
	ストーンムース	279

相性	名前	ページ
2	土の石	279
	パラライムース	279
	光の石	279
	火の石	279
	ピヨムース	279
	ポイズンムース	279
	水の石	279
	闇の石	280
3	風の結晶	279
	サイレスジェル	279
	ストーンジェル	279
	土の結晶	279
	パラライジェル	279
	光の結晶	279
	火の結晶	279

相性	名前	ページ
3	ピヨジェル	279
	ポイズンジェル	279
	水の結晶	279
	闇の結晶	280
4	ガラム超硬石	280
	鬼面石	280
	蛍輝石	280
	純白金石	280
	神武鉱石	280
	聖銀鉱石	280
	淡輝岩	280
	魔素鉱石	280
	妖鉱石	280
	レグヌニウム	280

武器相性表

相性	名前	ページ
0	APライフル	297
	アイスナックル	299
	アクアガンナー	296
	アニマルパンチ	298
	妖しく光る剣	288
	インサイダー	290
	隕鉄製のナイフ	295
	美しい刃文の刀	292
	エージェントの銃	290
	エターナルソード	289
	オサフネ	292
	鬼殺しの籠手	299
	オブシディアン	287
	形見の銃	289
	岩斬剣	288
	儀式用の剣	291
	気持ちのいい剣	287
	旧式の銃	289
	牛刀	287
	競技用の銃	289
	クィックワーカー	290
	クエイクナックル	299
	クサナギノツルギ	293
	くだものナイフ	293
	グラディウス	294
	軍用拳銃	289
	拳奴の籠手	298
	剣舞用の剣	291
	護身用の銃	289
	古代王朝の遺品	292
	骨董品の短刀	294
	コマンダーバレル	297
	ジャックナイフ	294
	雌雄一対の剣	292
	銃士のライフル	296
	シルバーガンナー	297
	新素材製の剣	292
	すごい切れ味丸	287
	スタデッドグラブ	299
	スチームライフル	296
	セイントレイピア	292
	戦士養成剣	287
	先祖伝来の剣	288
	贈答用の剣	291
	チャンプフィスト	298
	低射程のライフル	295
	ディフェンダー	287
	手製のライフル	296
	闘士の銃	290
	ナイトメアバレル	297
	ニードルアームズ	299
	虹の剣	293
	破魔の短刀	294
	ハヤブサの剣	287
	パワーアームズ	299
	反逆者の遺志	297
	バンパイアキラー	290
	ヒゴノカミ	294
	ピットスィーパー	290
	ピヨピヨ吸血の剣	287
	ビリーズレガシー	291
	ファイアブレード	292

相性	名前	ページ
0	封印されし短刀	294
	ブッチャーナイフ	293
	ブリザードダガー	294
	古臭いライフル	296
	ふわふわグローブ	298
	ヘビーパンチャー	298
	宝石柄のナイフ	294
	ポーチャーバレル	296
	見掛け倒しの剣	291
	ミスリルソード	288
	名匠の傑作品	295
	メンテが簡単な銃	289
	模造刀	291
	門番のライフル	296
	用心棒のライフル	296
	ライトニングS	293
	ラッシュアームズ	298
	リベットナックル	298
	流星	295
	量産品の剣	287
	膂力発揮の籠手	298
	ロンデル	295
1	アサルトソード	288
	アンスウェラー	293
	イビルハンター	295
	イヤーソード	288
	オートマカスタム	289
	オートマグ	290
	グレートソード	288
	グレートフッカー	300
	サーベル	291
	シデン	293
	スターブレイカー	300
	ストームバレル	297
	スローネフィスト	299
	旋風	294
	チェインアームズ	299
	ナイフ	293
	ピースキーパー	290
	ビッグマーシャル	296
	ブレイズダガー	293
	ボルテックマグ	290
	魔剣ネビリム	288
	マスターライフル	297
	ムラマサ	292
	レザーアームズ	298
	レッドレクイエム	297
2	アースブレード	287
	セントトレーサー	295
	ダーク	295
	ダークナックル	298
	ダガー	293
	ディバインエッジ	295
	デザートベリアル	290
	デュエルブレード	292
	ドラゴンキラー	289
	ブラストエッジ	294
	ブラッドカービン	296
	フランベルジュ	293
	フリーズカービン	297
	ブリザードマグ	291
	ブリッツトリガー	289

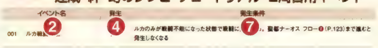
相性	名前	ページ
2	フレイムソード	288
	ブレード	291
	ブロードソード	287
	ブロンズアームズ	298
	ヘルスナイパー	297
	ミスリルアームズ	299
	ライフル	295
	リボルバーDA	289
	ルーンブレード	288
	ルーンレイピア	292
	レザーナックル	298
3	アイアンアームズ	299
	アサルトライフル	296
	アトラスエッジ	295
	ウィンドナックル	299
	ガーランド	296
	カッツバルゲル	292
	クリスタルグラブ	299
	光剣ワルキューレ	288
	スティールソード	287
	スティレット	294
	チンクエディア	292
	テキサスブレイズ	291
	ドレッドトリガー	291
	如水	295
	バイパーマグ	290
	バタフライナイフ	294
	ヒートソード	287
	ビームサーベル	293
	ファイアライフル	296
	ブラストナックル	298
	フレイムガンナー	297
	フロードマグ	290
	ボルテックソード	288
	リボルバーSA	289
	レーヴァンテイン	293
4	SD	288
	アカバネソード	291
	アンチマテリアル	297
	ウィンドレイピア	292
	ヴォーパルソード	292
	エレメントバレル	297
	オートマハイパー	290
	落ちていた棒	287
	ククリ	295
	クラッシュダガー	294
	クリス	294
	グリムソード	288
	スタンダードマグ	290
	スマートハンター	296
	デッキブラシ	288
	デモンズフィスト	299
	ドミニオンダガー	294
	ドワーベンアーム	297
	パニッシャー	290
	ハンターライフル	296
	ファイアアームズ	298
	ファウストマグ	289
	ファルシオン	292
	ベアナックル	299
	マリンフィスト	299
	レンドバスター	291

EVENT DATA
イベントデータ

本作ではメインのイベントとは別に多くのサブイベントが発生し、ルカたちの楽しい掛け合いや、本編と連動したサイドストーリーを見ることができる。2周目でしか発生しないものもあるので、ぜひすべてをチェックしてほしい。

サブイベント

達成・絆・幻のレシピ・チュートリアル・2周目用イベント



❶イベント発生タイミング
「CHAPTER3：ストーリー攻略」でのタイトル。イベントは、そのタイトルの攻略ページで発生するものをまとめているため、必ずしも発生場所と合致しないことがある。

❷イベント名
そのイベントの名前。❹「発生」が「スキット」になっているものは、画面上にこのイベント名が表示される。「スキット」以外のイベントは、タイトルは画面上に表示されない。なお、見ると覚醒率が上昇するイベントは赤字で示した。また、イベント名の前にある数字は編集部で便宜上つけた連番になっている。

❸フロー
❶に記載したタイトルの、攻略フローチャート番号。この番号までストーリーを進めるとイベントが発生する。ただし、手順をクリアしてからある程度ストーリーを進めると、イベントが発生しなくなることがある。特に❹「発生」が「スキット」になっているものは、画面上にスキットアイコンが表示されたらすぐにSELECTボタンを押して、イベントを見ること。同じフロー番号で複数のイベントが発生する場合は、すべてを見るまで先に進まないようにしてほしい。なお、同じフロー番号のイベントは、記載した順番どおりに発生しないことがある。

❹発生
そのイベントがどのようにして発生するかを表している。種類は以下のとおり。

- スキット……❸「フロー」に記載した番号までストーリーを進めると画面にスキットアイコンが表示され、SELECTボタンを押すことでイベントを見ることができる
- 会話……特定の人物と会話することでイベントが発生する。会話する人物は❺「必須」か、❼「発生条件」に記載した
- 自動……❺「必須」に記載した行動をとる、または❼「発生条件」に記載した条件を満たすと自動的にイベントが発生する
- 宿屋……❼「発生条件」に記載した条件を満たしたうえで、宿屋に泊まるとイベントが発生する

❺必須
イベントを見るために必要な行動。「010」と数字が記載されている場合は、対応したイベントを見るという意味。

❻選択肢と上昇絆値
絆が上がる選択肢の答え。上昇値とキャラクターの組み合わせも記載した。「—」のイベントは選択肢が発生しない。

❼発生条件
イベントを発生させる条件。

SUB EVENT
サブイベント

ストーリーの進行に合わせて発生するのがサブイベント。スキットアイコンが出たら、すぐに見るようにしよう。

王都レグヌム ▶P.114

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
001	ハァ…	❸	スキット	—	—	—	—
002	ニミっち	❼	スキット	—	—	—	—
003	これ、何?	❼	スキット	—	—	—	—
004	町を出よう	❼	スキット	—	—	—	—
005	異能者捕縛適応法について	❽	スキット	—	—	—	—
006	異能者の噂	❽	スキット	—	先程逮捕者を見た、と言う	ルカ ⟷ イリア	14
007	お互いの呼び方	❾	スキット	—	—	—	—
008	研究所って?	❿	スキット	—	—	—	—

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
009	グリゴリって変だよね?	❿	スキット	—	代案を提示する	ルカ ⟷ イリア	20
010	同士!	⓫	スキット	スパーダと話す	—	—	—
011	嫉妬	⓫	スキット	010	平静を装う	ルカ ⟷ スパーダ	16
012	いい雰囲気じゃん?	⓫	スキット	チトセと話す	ヘコむ	ルカ ⟷ イリア	15
					抗弁する	ルカ ⟷ イリア	15
013	戦争怖い…	⓬	スキット	—	—	—	—
014	指揮官怖い…	⓭	スキット	西の戦場につく	—	—	—
015	戦場の恐怖	⓭	スキット	西の戦場につく	弱音を吐く	ルカ ⟷ イリア	17
						イリア ⟷ スパーダ	20
						ルカ ⟷ スパーダ	20

西の戦場 ▶P.118

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
016	マッタリ見物	❶	スキット	—	—	—	—
017	チトセって	❶	スキット	016	あしらう	ルカ ⟷ スパーダ	12
						イリア ⟷ スパーダ	15
					困る	ルカ ⟷ イリア	10
						イリア ⟷ スパーダ	15
018	ガラムとの戦況	❷	スキット	—	呆れる	ルカ ⟷ イリア	17
						ルカ ⟷ スパーダ	10
						イリア ⟷ スパーダ	16
019	説得上手	❷	スキット	—	—	—	—
020	アスラの剣技	❸	スキット	—	—	—	—
021	笑い方	❹	スキット	—	—	—	—
022	イナンナとイリア	❺	スキット	—	—	—	—
023	火事?	❺	スキット	—	—	—	—
024	前世で敵だったのに…	❻	スキット	—	—	—	—
025	チトセ、消えてくれて良かった	❻	スキット	—	—	—	—
026	チトセもくれば良かったのに	❻	スキット	025	—	—	—
027	ミュース族について	❼	スキット	—	—	—	—
028	帰りたい…	❼	スキット	—	—	—	—
029	元気ないルカ	❽	スキット	ナーオスにつく	なんでもないフリ	ルカ ⟷ イリア	15
030	ナーオスに来て	❽	スキット	ナーオスにつく	—	—	—

聖都ナーオス ▶P.122

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
031	こう見えて村長の娘	❸	スキット	—	—	—	—
032	「無恵」について	❹	スキット	—	—	—	—
033	ミルダ家とベルフォルマ家	❹	スキット	—	—	—	—
034	五箇条の解説	❹	スキット	—	笑ってごまかす	ルカ ⟷ スパーダ	15

聖都ナーオス ▶P.122

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
035	ベルフォルマ家	❺	スキット	—	スパーダをからかう	ルカ ⟷ イリア	11
						イリア ⟷ スパーダ	15
					スパーダをからかわない	ルカ ⟷ スパーダ	15
						イリア ⟷ スパーダ	15
036	ハルトマンの過去	❺	スキット	—	—	—	—
037	ルカ、根性見せるの巻	❻	スキット	—	—	—	—
038	やっぱ、スパーダって…	❻	スキット	—	スパーダを語る	ルカ ⟷ イリア	20
039	聖女ってどんな人？	❼	スキット	ナーオス基地につく	—	—	—

ナーオス基地 ▶P.124

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
040	悲しき転生者	❶	スキット	—	—	—	—
041	蒸気機関について	❷	スキット	—	—	—	—
042	逃走中だってばっ！	❸	スキット	—	—	—	—
043	ラティオとセンサスの違いって？	❹	スキット	—	—	—	—
044	ガラム兵のおかげ	❹	スキット	—	—	—	—
045	アレってなんだったの？	❺	スキット	—	扱いの悪さに腹立てる	ルカ ⟷ アンジュ	20
046	超高価一点もの	❺	スキット	—	儲けを聞く	イリア ⟷ アンジュ	15
					羨ましがる	ルカ ⟷ アンジュ	18
						イリア ⟷ アンジュ	15
047	リカルド自己紹介	❺	スキット	—	照れているのか？　と聞く	ルカ ⟷ リカルド	20
						アンジュ ⟷ リカルド	15
					同意する	アンジュ ⟷ リカルド	15
048	契約違反じゃないの？	❺	スキット	047	—	—	—
049	リカルドについて	❺	スキット	—	—	—	—
050	成果を問う	❻	スキット	—	思うところを言う	ルカ ⟷ リカルド	20
051	リカルドの役目	❻	スキット	—	なぐさめる	スパーダ ⟷ リカルド	15
					話題を変えてみる	ルカ ⟷ リカルド	20
						スパーダ ⟷ リカルド	15
052	心の準備	❻	スキット	—	—	—	—
053	顔色悪ッ！	❻	スキット	—	—	—	—
054	天上について	❼	スキット	—	—	—	—
055	魂の管理者　死神	❾	スキット	—	—	—	—
056	信仰を集めてどうするの？	❾	スキット	—	仕方ない、と言う	ルカ ⟷ アンジュ	18
057	頭痛イリア	❾	スキット	—	スパーダに注意する	ルカ ⟷ スパーダ	18
					イリアの様子を伺う	ルカ ⟷ イリア	18
					冗談を言う	ルカ ⟷ イリア	18
						ルカ ⟷ スパーダ	18
						イリア ⟷ スパーダ	15
058	アスラとイナンナの出会い	❿	スキット	—	—	—	—

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
059	王都の情勢	⑪	スキット	—	疑う	ルカ ⟷ リカルド	20
060	レグヌムについて	⑪	スキット	—	傷つく	ルカ ⟷ イリア	17
						イリア ⟷ リカルド	15
					愛想笑いをする	ルカ ⟷ リカルド	20
						イリア ⟷ リカルド	15
061	見直したぜ、ルカ	⑪	スキット	—	大きな事をいう	ルカ ⟷ スパーダ	13
062	枢密院について	⑫	スキット	—	—	—	—
063	教会について	⑫	スキット	—	—	—	—
064	アニーミって	⑬	スキット	レグヌムにつく	同意する	ルカ ⟷ リカルド	20
065	レグヌム美食巡り	⑬	スキット	レグヌムにつく	正直に言う	ルカ ⟷ スパーダ	11
066	みんな今…	⑮	スキット	レグヌムにつく	—	—	—
067	偏頭痛イリア	⑯	スキット	下水道に入る	—	—	—
068	あのコ、一体誰?	⑯	スキット	下水道に入る	とぼけてみる	ルカ ⟷ アンジュ	13
					聞いた事を話す	ルカ ⟷ アンジュ	18
						ルカ ⟷ イリア	12
						イリア ⟷ アンジュ	12
					不機嫌になる	ルカ ⟷ イリア	12
069	ちゃんと自己紹介	⑰	スキット	レグヌム鍾乳洞に入る	—	—	—
070	ほんでこのネズミ、何なん?	⑰	スキット	レグヌム鍾乳洞に入る	—	—	—

レグヌム鍾乳洞 ▶P.130

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
071	アンジュの講義	①	スキット	—	—	—	—
072	アスラとオリフィエルの同盟	②	スキット	—	—	—	—
073	どんな味?	②	スキット	—	—	—	—
074	キノコっていくら?	③	スキット	—	1000ガルドくらい	ルカ ⟷ イリア	16
075	エルマーナのパワー	⑤	スキット	—	うなづく	ルカ ⟷ スパーダ	20
					否定する	ルカ ⟷ エルマーナ	18
						ルカ ⟷ スパーダ	18
						スパーダ ⟷ エルマーナ	18
076	抱っこの感触	⑤	スキット	—	喜ぶ	ルカ ⟷ エルマーナ	15
077	ナーオスについて	⑥	スキット	—	—	—	—
078	銃社会について	⑥	スキット	—	—	—	—
079	留守	⑥	自動	ハルトマンの家に行く	—	—	—
080	爆睡の理由	⑧	スキット	—	—	—	—
081	ヴリトラの孤独	⑨	スキット	—	—	—	—
082	ケルベロスの使命	⑨	スキット	—	厳しい事を言う	ルカ ⟷ エルマーナ	14
083	東部開発について	⑨	スキット	—	—	—	—
084	何食えたんやろ…	⑨	スキット	—	あまり期待を持たせない	ルカ ⟷ エルマーナ	12
085	アシハラって?	⑩	スキット	—	—	—	—

レグヌム鍾乳洞 ▶P.130

イベント名		フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
086	オズバルドって?	⑩	スキット	—	—	—	—
087	船旅	⑩	スキット	—	—	—	—
088	アシハラ名物とは?	⑪	スキット	アシハラにつく	—	—	—

東の国アシハラ ▶P.138

イベント名		フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
089	イリアと二人っきり…	②	スキット	—	—	—	—
090	どうしよう…	③	スキット	—	—	—	—
091	店でも入ろうかな…	③	スキット	—	—	—	—
092	気まずい…	④	スキット	—	—	—	—
093	あのルカに限って!	⑤	スキット	—	—	—	—
094	ホントのところは?	⑤	スキット	091	—	—	—
095	ヘンな口調だったけど…?	⑥	スキット	—	—	—	—
096	契約内とはいえ	⑥	スキット	—	任せるように言う	ルカ⟷リカルド	20
					違うと言う	アンジュ⟷リカルド	20
						ルカ⟷アンジュ	18
						ルカ⟷リカルド	19
097	魔物について	⑦	スキット	—	—	—	—
098	チトセ過敏	⑧	スキット	—	—	—	—
099	庶民派国王	⑨	スキット	アシハラ王墓に近づく	言い返す	ルカ⟷イリア	18
					同意する	イリア⟷エルマーナ	15
						ルカ⟷イリア	17
						ルカ⟷エルマーナ	15
100	泳ぐの苦手	⑩	スキット	アシハラ王墓に入る	憐れむ	ルカ⟷エルマーナ	14

TOPICS 前世キャラクターのスキット画像を紹介!

アスラやイナンナといった前世で活躍した人たちのフェイスチャット画像を紹介しよう。これらは2周目用イベント(P.325)で見ることができ、1周目では語られなかった彼らの謎が解き明かされるのだ。彼らもルカたちと同様に、笑ったり哀しんだりとさまざまな表情を見せてくれるので、ぜひ自分の目で確認してほしい。

アスラ

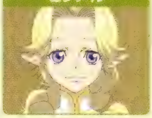
イナンナ

デュランダル

オリフィエル

ヒュプノス

ヴリトラ

ヒンメル

タナトス

ケルベロス

アシハラ王墓 ▶P.140

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値			
101	もっと奥へ	❶	スキット	—		—	—	—
102	魔王…？	❷	スキット	—		—	—	—
103	頭痛イリア、再び	❷	スキット	—		—	—	—
104	あれ？　無いなぁ…	❷	スキット	—		—	—	—
105	アスラとサクヤの想い	❹	スキット	—		—	—	—
106	イリアの前世	❹	スキット	—		—	—	—
107	裏切りのイリア ※	❹	スキット	—	1	肯定してみる	ルカ ⟷ イリア	20
							イリア ⟷ スパーダ	15
						断固否定…してみる	ルカ ⟷ スパーダ	18
							イリア ⟷ スパーダ	15
					2	問い詰めよう	ルカ ⟷ リカルド	18
							リカルド ⟷ エルマーナ	15
						聞き流そう	ルカ ⟷ エルマーナ	20
							リカルド ⟷ エルマーナ	15
					3	考える	ルカ ⟷ アンジュ	12
108	男発言ッ	❺	スキット	—		—	—	—
109	旅の喜びとは	❺	スキット	—		キーホルダー！	ルカ ⟷ エルマーナ	20
						置物！	ルカ ⟷ スパーダ	14
						賛成しない	ルカ ⟷ エルマーナ	15
							ルカ ⟷ スパーダ	14
							スパーダ ⟷ エルマーナ	15
110	チトセについて	❺	スキット	アシハラ王墓に入る		—	—	—
111	ガラムについて	❻	スキット	ガラムにつく		—	—	—
112	ケルム火山について	❻	スキット	ガラムにつく		疑問に思う	ルカ ⟷ アンジュ	16

※ 選択肢が3段階あり、絆が上昇する組み合わせは最大3組。そのため、1の選択肢で「黙る（絆が上がらない選択肢）」を選ばないと2のリカルドとエルマーナの組み合わせ、および3の選択肢で正解を選んでも絆が上昇しない。

西の国ガラム ▶P.144

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
113	人の話を聞こう ※	❷	スキット	—	—	—	—
114	火山の入り口に行ってみよう	❸	スキット	—	—	—	—
115	ハスタってどんなヤツ？	❹	スキット	—	—	—	—
116	リカルドVSハスタ	❺	スキット	ケルム火山に入る	—	—	—
117	強そうに見えない件について	❺	スキット	ケルム火山に入る	仕方ないと言う	イリア ⟷ エルマーナ	14
						ルカ ⟷ イリア	12
						ルカ ⟷ エルマーナ	15
118	スパーダより腹具合	❺	スキット	ケルム火山に入る	同意する	アンジュ ⟷ エルマーナ	17
						ルカ ⟷ アンジュ	15
						ルカ ⟷ エルマーナ	18

※ ❷をクリアするまで何度でも繰り返し発生する。

ケルム火山 ▶P.146

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
119	アンジュ、ダイエットを決意する	❶	スキット	—	正直に言う	ルカ ⟷ アンジュ	20
120	そういう仕様です	❶	スキット	—	—	—	—
121	腹具合とスパーダ	❷	スキット	—	聞いてみる	ルカ ⟷ イリア	20
						イリア ⟷ リカルド	15
					放っておく	ルカ ⟷ リカルド	12
						イリア ⟷ リカルド	15
122	あの野郎、許さねェ!	❸	スキット	—	—	—	—
123	冷淡リカルド	❹	スキット	—	—	—	—
124	おこりんぼイリア	❹	スキット	—	—	—	—
125	ゆっくり旅情	❹	スキット	宿屋から出る	すねる	ルカ ⟷ スパーダ	20
						スパーダ ⟷ エルマーナ	15
					平気なフリをする	ルカ ⟷ エルマーナ	10
						スパーダ ⟷ エルマーナ	15
126	アスラの育ての親	❹	スキット	—	照れる	ルカ ⟷ エルマーナ	18
127	バルカンについて	❹	スキット	—	—	—	—
128	誕生する神	❹	スキット	—	感謝する	ルカ ⟷ エルマーナ	20
129	ヴリトラ誕生	❹	スキット	128	後悔は無かったか、聞く	ルカ ⟷ エルマーナ	20
130	デュランダルとゲイボルグ	❺	スキット	—	応じる	ルカ ⟷ スパーダ	20

南の国ガルポス ▶P.150

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
131	ガルポスについて	❶	スキット	—	—	—	—
132	暑い…	❶	スキット	—	—	—	—
133	追加サービス	❷	スキット	宿屋に泊まる	—	—	—
134	アンジュの悩み	❷	スキット	—	—	—	—
135	密林に行ってみよう	❸	スキット	—	—	—	—
136	着替えたい…	❹	スキット	132／フィールドに出る	—	—	—

ガルポスジャングル ▶P.152

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
137	ヘンなじいさんだったな	❶	スキット	—	—	—	—
138	犬男→シアン	❶	スキット	—	救うべきだ	スパーダ ⟷ エルマーナ	18
						ルカ ⟷ エルマーナ	18
						ルカ ⟷ スパーダ	17
					自分で考えさせるべきだ	ルカ ⟷ エルマーナ	20
					同情は良くない、と言う	ルカ ⟷ スパーダ	17
139	神様のあり方	❷	スキット	—	—	—	—
140	ケルベロスの宿命	❸	スキット	—	—	—	—
141	不幸な転生者	❸	スキット	—	同意する	ルカ ⟷ イリア	17
142	町へ戻ろうか	❸	スキット	—	—	—	—
143	地域の信仰について	❺	スキット	112	—	—	—

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
144	里心	❻	スキット	—	—	—	—
145	地上人はどう見られてたの?	❾	スキット	グリゴリの里につく	—	—	—
146	枢密院とアルカの関係	❾	スキット	グリゴリの里につく	—	—	—
147	あれがマティウスか…	❾	スキット	グリゴリの里につく	—	—	—
148	リカルド…、あの野郎ッ	❾	スキット	グリゴリの里につく	同意しない	イリア ⟷ スパーダ	18
						ルカ ⟷ イリア	14
						ルカ ⟷ スパーダ	20
149	リカルド…、どうしたんだろう	❾	スキット	148／グリゴリの里につく	許せない	アンジュ ⟷ エルマーナ	12
						ルカ ⟷ アンジュ	18
						ルカ ⟷ エルマーナ	20
150	幽閉?　勘弁ッ!	❾	スキット	グリゴリの里につく	—	—	—
151	グリゴリと話でもしてみよう ※	❾	スキット	グリゴリの里につく	—	—	—

※ ❾をクリアするまで何度でも繰り返し発生する。

グリゴリの里 ▶P.158

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
152	ガードル堕天	❻	スキット	マムートにつく	無言でいる	ルカ ⟷ リカルド	20
153	グリゴリとガードル	❻	スキット	マムートにつく	—	—	—
154	路線について	❻	スキット	マムートにつく	諦める	ルカ ⟷ リカルド	20
155	動力源について	❻	スキット	マムートにつく	—	—	—
156	リカルドを慰めてみるの巻	❻	スキット	マムートにつく	そういう事にしておく	ルカ ⟷ リカルド	20
157	マムート訛り	❻	スキット	マムートにつく	方言を褒める	ルカ ⟷ エルマーナ	17
158	オズバルドって?	❻	スキット	マムートにつく	—	—	—

商業都市マムート ▶P.164

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
159	エル、疲れてるの?	❶	スキット	—	断言する	ルカ ⟷ エルマーナ	13
160	レムレース湿原について	❷	スキット	レムレース湿原に入る	—	—	—

レムレース湿原 ▶P.166

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
161	グロ注意	初戦闘後	スキット	—	—	—	—
162	ぶつぶつぶつ	❶	スキット	—	構う	ルカ ⟷ エルマーナ	11
163	アンジュの考え事	❶	スキット	—	—	—	—
164	たまに死神っぽい	❶	スキット	—	—	—	—
165	戦況について	❸	スキット	北の戦場に入る	—	—	—
166	戦場の心得	❸	スキット	北の戦場に入る	—	—	—

北の戦場 ▶P.170

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
167	男の子って鈍感	❶	スキット	—	—	—	—
168	戦場のリカルド	❶	スキット	—	—	—	—
169	またアイツか…	❷	スキット	—	—	—	—

北の戦場 ▶P.170

イベント名		フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
170	テノスについて	❸	スキット	—	—	—	—
171	寒っ!!	❸	スキット	テノスに近づく	何か言う	ルカ⟷イリア	18
						イリア⟷エルマーナ	15
					何も言わない	ルカ⟷エルマーナ	12
						イリア⟷エルマーナ	15
172	アルベールって?	❸	スキット	—	会う事を勧める	ルカ⟷アンジュ	20
						アンジュ⟷リカルド	15
					会わないように諭す	ルカ⟷リカルド	16
						アンジュ⟷リカルド	15
173	食べすぎ…かな?	❹	スキット	テノスに入る	—	—	—
174	格言	❹	スキット	テノスに入る	—	—	—

北の国テノス ▶P.174

イベント名		フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
175	東へ向かおう	❷	スキット	フィールドへ出る	—	—	—
176	遺跡探検	❷	スキット	神待ちの園に入る	—	—	—
177	寒すぎッ	❷	スキット	神待ちの園に入る	—	—	—

神待ちの園 ▶P.176

イベント名		フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
178	アンジュの様子が変	❶	スキット	—	—	—	—
179	天空城について	❷	スキット	—	質問をする	ルカ⟷イリア	13
						イリア⟷エルマーナ	15
					意見を言う	ルカ⟷エルマーナ	12
						イリア⟷エルマーナ	15
180	アンジュったら!	❷	スキット	—	—	—	—
181	テノスへ戻ろう	❷	スキット	—	—	—	—
182	アルベールのヤツ!	❹	スキット	テノスに入る	話さない	ルカ⟷スパーダ	10

テノス兵器工場 ▶P.180

イベント名		フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
183	真意を確かめよう	❶	スキット	—	否定する	ルカ⟷イリア	10
						イリア⟷リカルド	15
					言葉をにごす	ルカ⟷リカルド	15
						イリア⟷リカルド	15
184	ヒンメルって?	❷	スキット	—	—	—	—
185	頼れるナイスガイ	❷	スキット	—	—	—	—
186	贅沢者	❷	スキット	—	—	—	—
187	緊張した…	❺	スキット	天空城につく	—	—	—

天空城 ▶P.184

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
188	なぜ天空城は残っているの？	❶	スキット	—	—	—	—
189	あれ？　無視ですか？	❸	スキット	サニア村に入る	—	—	—

サニア村 ▶P.188

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
190	デュランダルの裏切り	❶	スキット	—	思う事を言う	ルカ ⟷ スパーダ	20
191	戻ってよかった…？	❶	スキット	—	—	—	—
192	なぜ創世力を守っていたの？	❷	会話	シアンと会話する	—	—	—
193	ケルベロスの記憶	❷	会話	シアンと会話する	—	—	—
194	甘い感触？	❷	会話	シアンと会話する	—	—	—
195	王都軍の動向	❷	スキット	—	—	—	—
196	黎明の塔について	❸	スキット	—	—	—	—
197	飛行船について	❸	スキット	—	—	—	—
198	戦争について	❸	スキット	—	—	—	—
199	ウンザリ…	❸	スキット	—	—	—	—
200	イリア興奮！	❸	スキット	—	—	—	—
201	お世話になります、アニーミ家	❸	会話	シアンと会話する	—	—	—
202	恐怖！　食欲魔獣	❸	会話	シアンと会話する	—	—	—
203	アルベールの趣味嗜好	❸	会話	アルベールと会話する ※	—	—	—
204	僕と過去との問題	❹	スキット	黎明の塔に入る	—	—	—

※ アルベールはテノス兵器工場MAP⓫にいる。

黎明の塔 ▶P.190

	イベント名	フロー	発生	必須	選択肢と上昇絆値		
205	ハスタについて	❶	スキット	—	—	—	—
206	リカルドの想い	❷	スキット	—	—	—	—
207	残すはマティウス！	❷	スキット	—	—	—	—

ACHIEVEMENT EVENT
達成イベント

特定の条件を満たすことで発生するのが達成イベント。終了時期が決まっているものもあるので注意しよう。

	イベント名	発生	発生条件
001	ルカ戦闘不能	自動	ルカのみが戦闘不能になった状態で戦闘に勝利する。聖都ナーオス フロー❼（P.123）まで進むと発生しなくなる
002	イリア戦闘不能	自動	イリアのみが戦闘不能になった状態で戦闘に勝利する。聖都ナーオス フロー❼（P.123）まで進むと発生しなくなる
003	スパーダ戦闘不能	自動	スパーダのみが戦闘不能になった状態で戦闘に勝利する。聖都ナーオス フロー❼（P.123）まで進むと発生しなくなる
004	アンジュ戦闘不能	自動	アンジュのみが戦闘不能になった状態で戦闘に勝利する
005	リカルド戦闘不能	自動	リカルドのみが戦闘不能になった状態で戦闘に勝利する
006	エルマーナ戦闘不能	自動	エルマーナのみが戦闘不能になった状態で戦闘に勝利する
007	遭遇100回目記念	自動	通算100回目の戦闘に勝利する。強制戦闘のボス戦は回数に入らない

	イベント名	発生	発生条件
008	遭遇250回目記念	自動	通算250回目の戦闘に勝利する。強制戦闘のボス戦は回数に入らない
009	祝遭遇500回目記念	自動	通算500回目の戦闘に勝利する。強制戦闘のボス戦は回数に入らない
010	遭遇750回目記念	自動	通算750回目の戦闘に勝利する。強制戦闘のボス戦は回数に入らない
011	祝! 遭遇千回記念	自動	通算1000回目の戦闘に勝利する。強制戦闘のボス戦は回数に入らない
012	コンボ初心者	自動	30ヒット以上コンボをつなげてから戦闘に勝利する ※1
013	コンボ茶帯	自動	012「コンボ初心者」を見ていて、60ヒット以上コンボをつなげてから戦闘に勝利する ※1
014	コンボ初段	自動	013「コンボ茶帯」を見ていて、100ヒット以上コンボをつなげてから戦闘に勝利する ※1
015	コンボ師範代	自動	014「コンボ初段」を見ていて、150ヒット以上コンボをつなげてから戦闘に勝利する ※1
016	コンボの達人	自動	015「コンボ師範代」を見ていて、200ヒット以上コンボをつなげてから戦闘に勝利する ※1
017	命あってのものだね	自動	戦闘から10回逃走する。西の戦場 フロー❽(P.121)まで進むと発生しなくなる
018	スタコラサッサ	自動	王都レグヌム フロー❿(P.116)以降で戦闘から30回逃走する。ナーオス基地 フロー❸(P.126)まで進むと発生しなくなる
019	堂々の逃げっぷり	自動	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降で戦闘から50回逃走する。ガルポスジャングルフロー❼(P.156)まで進むと発生しなくなる
020	全員最強を目指せ	スキット	全員がレベル30以上になる
021	最強への道のり	スキット	全員がレベル100以上になる
022	最強の頂点、未だ見えず	スキット	全員がレベル170以上になる
023	最強集団	スキット	全員がレベル230以上になる
024	はじめてのおてつだい	自動	初めてクエストを受注する ※2
025	おてつだい完了	自動	初めてクエストをクリアして、ギルドから出る。1周目限定
026	町の便利屋	自動	クエストを25回クリアして、ギルドから出る
027	立派な便利屋	自動	クエストを50回クリアして、ギルドから出る
028	世界の便利屋	自動	クエストを75回クリアして、ギルドから出る
029	伝説の便利屋	自動	クエストを100回クリアして、ギルドから出る
030	小金持ち	スキット	所持金が50000ガルド以上になる
031	金持ち気分	スキット	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降で、030「小金持ち」を見ていて、所持金が100000ガルド以上になる
032	大金持ち	スキット	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降で、031「金持ち気分」を見ていて、所持金が500000ガルド以上になる
033	大富豪の心境	スキット	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降で、032「大金持ち」を見ていて、所持金が1000000ガルド以上になる
034	スピードキング!!!!!	自動	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降で戦闘に1秒以内で勝利する
035	のんびりや	自動	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降で戦闘に300秒以上で勝利する
036	採掘・伐採にチャレンジ!	自動	初めて採掘クエストを受ける ※2
037	採掘・伐採日和	自動	10回目の採掘クエストを受ける
038	採掘・伐採名人	自動	254回目の採掘クエストを受ける
039	遭遇100回記念残念版	自動	通算100回目の戦闘から逃走したあと。強制戦闘のボス戦は回数に入らない
040	遭遇250回記念残念版	自動	通算250回目の戦闘から逃走したあと。強制戦闘のボス戦は回数に入らない
041	遭遇500回記念残念版	自動	通算500回目の戦闘から逃走したあと。強制戦闘のボス戦は回数に入らない

※1 強制戦闘のボス戦で条件を達成してもイベントは発生しない。　※2 同時に発生条件を満たした場合、036はマップ切り替え時に発生。

	イベント名	発生	発生条件
042	遭遇750回記念残念版	自動	通算750回目の戦闘から逃走したあと。強制戦闘のボス戦は回数に入らない
043	祝！　千回記念残念版	自動	通算1000回目の戦闘から逃走したあと。強制戦闘のボス戦は回数に入らない
044	アスラの真の力	宿屋	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降でルカがスタイルのイノセントの習得条件を満たす
045	イナンナの真の力	宿屋	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降でイリアがスタイルのイノセントの習得条件を満たす
046	デュランダルの真の力	宿屋	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降でスパーダがスタイルのイノセントの習得条件を満たす
047	オリフィエルの真の力	宿屋	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降でアンジュがスタイルのイノセントの習得条件を満たす
048	ヒュプノスの真の力	宿屋	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降でリカルドがスタイルのイノセントの習得条件を満たす
049	ヴリトラの真の力	宿屋	レグヌム鍾乳洞 フロー❻(P.134)以降でエルマーナがスタイルのイノセントの習得条件を満たす
050	天の恵み…です	自動	イリアがパーティにいるときに、敵からアイテムを盗んで戦闘に勝利 ※3
051	玄人の意見	自動	エルマーナがパーティにいるときに、敵からアイテムを盗んで戦闘に勝利 ※3
052	異能者の力	自動	通算3回目以降の戦闘に勝利する。王都レグヌム フロー❿(P.116)まで進むと発生しなくなる ※4

※3 イリアとエルマーナの両方が仲間にいる場合は、1回につき1つ(先に050)しか発生しない。　※4 最初のボス戦は回数に入らない。

BONDS EVENT
絆イベント

絆が一定値に達すると発生する。選択肢のあるサブイベントだけでなく、料理なども利用して絆を上げよう。

	イベント名	発生	発生条件
001	僕とイリア　1	スキット	ルカとイリアの絆が80以上ある
002	僕とイリア　2	スキット	001「僕とイリア　1」を見ていて、ルカとイリアの絆が160以上ある
003	僕とイリア　3	スキット	西の戦場 フロー❼(P.121)以降で002「僕とイリア　2」を見ていて、ルカとイリアの絆が250以上ある
004	僕とイリア　4	スキット	聖都ナーオス フロー❻(P.123)以降で003「僕とイリア　3」を見ていて、ルカとイリアの絆が400以上ある
005	僕とイリア　5	スキット	アシハラ王墓 フロー❹(P.142)以降で004「僕とイリア　4」を見ていて、ルカとイリアの絆が500以上ある
006	僕とイリア　6	スキット	005「僕とイリア　5」を見ていて、ルカとイリアの絆が580以上ある
007	僕とイリア　7	スキット	006「僕とイリア　6」を見ていて、ルカとイリアの絆が650以上ある
008	僕とイリア　8	スキット	ケルム火山 フロー❻(P.149)以降で007「僕とイリア　7」を見ていて、ルカとイリアの絆が750以上ある
009	僕とイリア　9	スキット	グリゴリの里　フロー❻(P.161)以降で008「僕とイリア　8」を見ていて、ルカとイリアの絆が850以上ある
010	僕とイリア　10	スキット	サニア村 フロー❹(P.189)以降で009「僕とイリア　9」を見ていて、ルカとイリアの絆が950以上ある状態で黎明の塔に入る。黎明の塔 フロー❸(P.194)まで進むと発生しなくなる
011	僕とスパーダ　1	スキット	ルカとスパーダの絆が80以上ある
012	僕とスパーダ　2	スキット	ナーオス基地 フロー⓱(P.129)以降で011「僕とスパーダ　1」を見ていて、ルカとスパーダの絆が160以上ある
013	僕とスパーダ　3	スキット	012「僕とスパーダ　2」を見ていて、ルカとスパーダの絆が250以上ある
014	僕とスパーダ　4	スキット	013「僕とスパーダ　3」を見ていて、ルカとスパーダの絆が320以上ある
015	僕とスパーダ　5	スキット	ケルム火山 フロー❻(P.149)以降で014「僕とスパーダ　4」を見ていて、ルカとスパーダの絆が450以上ある
016	僕とスパーダ　6	スキット	015「僕とスパーダ　5」を見ていて、ルカとスパーダの絆が530以上ある
017	僕とスパーダ　7	スキット	016「僕とスパーダ　6」を見ていて、ルカとスパーダの絆が600以上ある

イベント名		発生	発生条件
018	僕とスパーダ　8	スキット	017「僕とスパーダ　7」を見ていて、ルカとスパーダの絆が700以上ある
019	僕とスパーダ　9	スキット	神待ちの園 フロー❺(P.179)以降で018「僕とスパーダ　8」を見ていて、ルカとスパーダの絆が800以上ある
020	僕とスパーダ　10	スキット	サニア村 フロー❹(P.189)以降で019「僕とスパーダ　9」を見ていて、ルカとスパーダの絆が900以上ある状態で黎明の塔に入る
021	僕とアンジュ　1	スキット	ルカとアンジュの絆が80以上ある
022	僕とアンジュ　2	スキット	021「僕とアンジュ　1」を見ていて、ルカとアンジュの絆が160以上ある
023	僕とアンジュ　3	スキット	アシハラ王墓 フロー❻(P.143)以降で022「僕とアンジュ　2」を見ていて、ルカとアンジュの絆が220以上ある
024	僕とアンジュ　4	スキット	ケルム火山 フロー❹(P.148)以降で023「僕とアンジュ　3」を見ていて、ルカとアンジュの絆が400以上ある
025	僕とアンジュ　5	スキット	024「僕とアンジュ　4」を見ていて、ルカとアンジュの絆が500以上ある
026	僕とアンジュ　6	スキット	025「僕とアンジュ　5」を見ていて、ルカとアンジュの絆が580以上ある
027	僕とアンジュ　7	スキット	026「僕とアンジュ　6」を見ていて、ルカとアンジュの絆が650以上ある
028	僕とアンジュ　8	スキット	027「僕とアンジュ　7」を見ていて、ルカとアンジュの絆が750以上ある
029	僕とアンジュ　9	スキット	028「僕とアンジュ　8」を見ていて、ルカとアンジュの絆が850以上ある
030	僕とアンジュ　10	スキット	サニア村 フロー❹(P.189)以降で029「僕とアンジュ　9」を見ていて、ルカとアンジュの絆が950以上ある状態で黎明の塔に入る
031	僕とリカルド　1	スキット	ルカとリカルドの絆が80以上ある
032	僕とリカルド　2	スキット	031「僕とリカルド　1」を見ていて、ルカとリカルドの絆が150以上ある
033	僕とリカルド　3	スキット	032「僕とリカルド　2」を見ていて、ルカとリカルドの絆が220以上ある
034	僕とリカルド　4	スキット	033「僕とリカルド　3」を見ていて、ルカとリカルドの絆が350以上ある。ガルポスジャングル フロー❼(P.156)まで進むと発生しなくなる
035	僕とリカルド　5	スキット	ケルム火山 フロー❻(P.149)以降で034「僕とリカルド　4」を見ていて、ルカとリカルドの絆が450以上ある。ガルポスジャングル フロー❼(P.156)まで進むと発生しなくなる
036	僕とリカルド　6	スキット	グリゴリの里 フロー❺ (P.159)以降で035「僕とリカルド　5」を見ていて、ルカとリカルドの絆が550以上ある
037	僕とリカルド　7	スキット	036「僕とリカルド　6」を見ていて、ルカとリカルドの絆が620以上ある
038	僕とリカルド　8	スキット	037「僕とリカルド　7」を見ていて、ルカとリカルドの絆が700以上ある
039	僕とリカルド　9	スキット	038「僕とリカルド　8」を見ていて、ルカとリカルドの絆が770以上ある
040	僕とリカルド　10	スキット	サニア村 フロー❹(P.189)以降で039「僕とリカルド　9」を見ていて、ルカとリカルドの絆が850以上ある状態で黎明の塔に入る
041	僕とエルマーナ　1	スキット	ルカとエルマーナの絆が80以上ある
042	僕とエルマーナ　2	スキット	東の国アシハラ フロー❺(P.139)以降で041「僕とエルマーナ　1」を見ていて、ルカとエルマーナの絆が150以上ある
043	僕とエルマーナ　3	スキット	アシハラ王墓 フロー❻(P.143)以降で042「僕とエルマーナ　2」を見ていて、ルカとエルマーナの絆が220以上ある

イベント名		発生	発生条件
044	僕とエルマーナ　4	スキット	ケルム火山 フロー❻(P.149)以降で043「僕とエルマーナ　3」を見ていて、ルカとエルマーナの絆が350以上ある
045	僕とエルマーナ　5	スキット	044「僕とエルマーナ　4」を見ていて、ルカとエルマーナの絆が450以上ある
046	僕とエルマーナ　6	スキット	045「僕とエルマーナ　5」を見ていて、ルカとエルマーナ、ルカとアンジュ、アンジュとエルマーナの絆が550以上ある
047	僕とエルマーナ　7	スキット	046「僕とエルマーナ　6」を見ていて、ルカとエルマーナの絆が620以上ある
048	僕とエルマーナ　8	スキット	047「僕とエルマーナ　7」を見ていて、ルカとエルマーナの絆が700以上ある
049	僕とエルマーナ　9	スキット	048「僕とエルマーナ　8」を見ていて、ルカとエルマーナの絆が770以上ある
050	僕とエルマーナ　10	スキット	サニア村 フロー❹(P.189)以降で049「僕とエルマーナ　9」を見ていて、ルカとエルマーナの絆が850以上ある状態で黎明の塔に入る
051	イリアとスパーダ　1	スキット	イリアとスパーダの絆が150以上ある
052	イリアとスパーダ　2	スキット	ナーオス基地 フロー❽(P.128)以降でイリアとスパーダの絆が450以上ある。ガルポスジャングル フロー❼(P.156)まで進むと発生しなくなる
053	イリアとスパーダ　3	スキット	イリアとスパーダの絆が750以上ある
054	イリアとアンジュ　1	スキット	イリアとアンジュの絆が150以上ある
055	イリアとアンジュ　2	スキット	イリアとアンジュの絆が450以上ある
056	イリアとアンジュ　3	スキット	テノス兵器工場 フロー❺(P.183)以降でイリアとアンジュの絆が750以上ある
057	イリアとリカルド　1	スキット	イリアとリカルドの絆が150以上ある
058	イリアとリカルド　2	スキット	グリゴリの里　フロー❻(P.161)以降でイリアとリカルドの絆が450以上ある
059	イリアとリカルド　3	スキット	イリアとリカルドの絆が750以上ある
060	イリアとエルマーナ　1	スキット	イリアとエルマーナの絆が150以上ある
061	イリアとエルマーナ　2	スキット	イリアとエルマーナの絆が450以上ある
062	イリアとエルマーナ　3	スキット	イリアとエルマーナの絆が750以上ある
063	スパーダとアンジュ　1	スキット	スパーダとアンジュの絆が150以上ある
064	スパーダとアンジュ　2	スキット	スパーダのアンジュの絆が450以上ある
065	スパーダとアンジュ　3	スキット	テノス兵器工場 フロー❺(P.183)以降でスパーダとアンジュの絆が750以上ある
066	スパーダとリカルド　1	スキット	スパーダとリカルドの絆が150以上ある
067	スパーダとリカルド　2	スキット	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降でスパーダとリカルドの絆が450以上ある
068	スパーダとリカルド　3	スキット	スパーダとリカルドの絆が750以上ある
069	スパーダとエルマーナ　1	スキット	スパーダとエルマーナの絆が150以上ある
070	スパーダとエルマーナ　2	スキット	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降でスパーダとエルマーナの絆が450以上ある
071	スパーダとエルマーナ　3	スキット	スパーダとエルマーナの絆が750以上ある
072	アンジュとリカルド　1	スキット	アンジュとリカルドの絆が150以上ある。ガルポスジャングル フロー❼(P.156)まで進むと発生しなくなる
073	アンジュとリカルド　2	スキット	アンジュとリカルドの絆が450以上ある
074	アンジュとリカルド　3	スキット	テノス兵器工場 フロー❺(P.183)以降でアンジュとリカルドの絆が750以上ある
075	アンジュとエルマーナ　1	スキット	アンジュとエルマーナの絆が150以上ある
076	アンジュとエルマーナ　2	スキット	アンジュとエルマーナの絆が450以上ある
077	アンジュとエルマーナ　3	スキット	アンジュとエルマーナの絆が750以上ある

	イベント名	発生	発生条件
078	リカルドとエルマーナ 1	スキット	リカルドとエルマーナの絆が150以上ある
079	リカルドとエルマーナ 2	スキット	リカルドとエルマーナの絆が450以上ある
080	リカルドとエルマーナ 3	スキット	リカルドとエルマーナの絆が750以上ある
081	僕とイリアとスパーダ	スキット	ルカとイリア、ルカとスパーダ、イリアとスパーダの絆がそれぞれ500以上ある
082	僕とイリアとアンジュ	スキット	ルカとイリア、ルカとアンジュ、イリアとアンジュの絆がそれぞれ500以上ある
083	僕とスパーダとアンジュ	スキット	ルカとスパーダ、ルカとアンジュ、スパーダとアンジュの絆がそれぞれ500以上ある
084	僕とスパーダとリカルド	スキット	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降でルカとスパーダ、ルカとリカルド、スパーダとリカルドの絆がそれぞれ500以上ある
085	僕とアンジュとリカルド	スキット	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降でルカとアンジュ、ルカとリカルド、アンジュとリカルドの絆がそれぞれ500以上ある
086	僕とアンジュとエルマーナ	スキット	ルカとアンジュ、ルカとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆がそれぞれ500以上ある
087	僕とリカルドとエルマーナ	スキット	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降でルカとリカルド、ルカとエルマーナ、リカルドとエルマーナの絆がそれぞれ500以上ある
088	イリアとアンジュとエルマーナ	スキット	イリアとアンジュ、イリアとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆がそれぞれ500以上ある
089	スパーダとリカルドとエルマーナ	スキット	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降でスパーダとリカルド、スパーダとエルマーナ、リカルドとエルマーナの絆がそれぞれ500以上ある
090	アンジュとリカルドとエルマーナ	スキット	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降でアンジュとリカルド、アンジュとエルマーナ、リカルドとエルマーナの絆が500以上ある
091	僕とイリアとエルマーナ	スキット	ルカとイリア、ルカとエルマーナ、イリアとエルマーナの絆がそれぞれ500以上ある
092	僕とアンジュとエルマーナ2	スキット	086「僕とアンジュとエルマーナ」を見ていて、ルカとアンジュ、ルカとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆がそれぞれ500以上ある
093	イリアとアンジュとリカルド	スキット	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降でイリアとアンジュ、イリアとリカルド、アンジュとリカルドの絆がそれぞれ500以上ある
094	スパーダとアンジュとエルマーナ	スキット	スパーダとアンジュ、スパーダとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆がそれぞれ500以上ある
095	みんな仲良し?		グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降で全員の絆が150以上ある
096	閑話休題	スキット	全員の絆が300以上ある
097	僕とスパーダとリカルド2	スキット	084「僕とスパーダとリカルド」を見ていて、ルカとスパーダ、ルカとリカルド、スパーダとリカルドの絆がそれぞれ550以上ある
098	イリアとアンジュとエルマーナ2	スキット	088「イリアとアンジュとエルマーナ」を見ていて、イリアとアンジュ、イリアとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆がそれぞれ550以上ある
099	みんな仲良し??	スキット	095「みんな仲良し?」を見ていて、全員の絆が300以上ある
100	みんな仲良し…か?	スキット	099「みんな仲良し??」を見ていて、全員の絆が450以上ある
101	みんな仲良し…か?2	スキット	100「みんな仲良し…か?」を見ていて、全員の絆が450以上ある
102	みんな多分仲良し	スキット	101「みんな仲良し…か?2」を見ていて、全員の絆が600以上ある
103	みんな多分仲良し2	スキット	102「みんな多分仲良し」を見ていて、全員の絆が600以上ある
104	みんな、仲良しっぽい	スキット	103「みんな多分仲良し2」を見ていて、全員の絆が700以上ある
105	みんな、仲良しっぽい2	スキット	104「みんな、仲良しっぽい」を見ていて、全員の絆が700以上ある

イベント名		発生	発生条件
106	みんな結構仲良し	スキット	105「みんな、仲良しっぽい2」を見ていて、全員の絆が800以上ある
107	みんな結構仲良し2	スキット	106「みんな結構仲良し」を見ていて、全員の絆が800以上ある
108	みんな仲良し!	スキット	107「みんな結構仲良し2」を見ていて、全員の絆が900以上ある

RECIPE EVENT

幻のレシピイベント

幻のレシピが手に入るイベントだ。詳しい方法はP.284の「幻のレシピを手に入れよう」をチェック!

イベント名		発生	発生条件
001	幻のレシピ	自動	各系統のレシピを10種類以上所持した状態で、マムートに入る
002	カレーを極めしもの	会話	001「幻のレシピ」を見ていて、一定数のレシピを習得したあとガラムの火山入り口にいる門番に話しかける
003	ホットマン軍曹	会話	002「カレーを極めしもの」を見ていて、西の戦場 MAP1にいる王都兵指揮官に話しかける
004	マーボカレー習得	自動	003「ホットマン軍曹」を見ていて、西の戦場からフィールドに出る
005	マーボカレーを食す	自動	001「幻のレシピ」を見ていて、マーボカレーを食べる
006	医食同源	会話	001「幻のレシピ」を見ていて、一定数のレシピを習得したあとレグヌムの下水道にいる用心棒に話しかける
007	霊薬キノコスープ習得	会話	006「医食同源」を見ていて、ガルポスジャングル MAP5にいるポゥじいさんに話しかける
008	霊薬キノコスープを食す	自動	001「幻のレシピ」を見ていて、霊薬キノコスープを食べる
009	まンカんぜんせき取得	会話	001「幻のレシピ」を見ていて、霊薬キノコスープを食べたことがある。かつ一定数のレシピを習得したあとガルポスジャングルMAP5にいるポゥじいさんに話しかける
010	まンカんぜんせきを食す	自動	001「幻のレシピ」を見ていて、まンカんぜんせきを食べる
011	わびさびの心	自動	001「幻のレシピ」を見ていて、一定数のレシピを習得したあとアシハラに入る
012	精進懐石習得	会話	011「わびさびの心」を見ていて、アシハラのジロチョウに話しかける
013	精進懐石を食す	自動	001「幻のレシピ」を見ていて、精進懐石を食べる
014	美食の王道	会話	001「幻のレシピ」を見ていて、一定数のレシピを習得したあとナーオスのハルトマンの家にいるハルトマンに話しかける
015	宮廷フルコース習得	会話	014「美食の王道」を見ていて、すべての食材を5個以上集めてからナーオスのハルトマンの家にいるハルトマンに話しかける
016	宮廷フルコースを食す	自動	001「幻のレシピ」を見ていて、宮廷フルコースを食べる
017	女神のスイーツ	会話	001「幻のレシピ」を見ていて、一定数のレシピを習得したあとテノス兵器工場 MAP11にいるアルベールに話しかける
018	甘々聖女	自動	017「女神のスイーツ」を見ていて、ナーオスの地下図書館に行く
019	通称おいしおいし習得	会話	018「甘々聖女」を見ていて、テノス兵器工場 MAP11にいるアルベールに話しかける
020	通称おいしおいしを食す	自動	001「幻のレシピ」を見ていて、通称おいしおいしを食べる
021	失われしレシピを求めて	自動	001「幻のレシピ」を見ていて、幻のレシピを1つ以上食べた状態でマムートから出る
022	伝説の料理人	スキット	001「幻のレシピ」を見ていて、すべての幻の料理を食べた

SYSTEM CHAPTER 1 BATTLE CHAPTER 2 STORY CHAPTER 3 GUILD CHAPTER 4 DATABASE CHAPTER 5

TUTORIAL EVENT
チュートリアルイベント

武器カスタムや絆についてなど、チュートリアルイベントでは、ゲームシステムに関することを教えてもらえる。

	イベント名	発生	発生条件
001	スタイルについて	自動	メニュー画面で「スタイル」を選択する。1周目限定
002	アビリティーについて	自動	サブイベント「スタイルについて」を見ていて、アビリティを習得する。1周目限定
003	「絆」って何?	スキット	王都レグヌム フロー❾(P.116)以降。1周目限定。西の戦場 フロー❺(P.121)まで進むと発生しなくなる
004	覚醒率…って?	自動	王都レグヌム フロー❾(P.116)以降でメニュー画面を開いたあと。1周目限定
005	武器合成をしてみよう!	自動	西の戦場 フロー❼(P.121)以降武器屋に入る。1周目限定
006	仲間を効率よく戦わせるには?	自動	西の戦場 フロー❷(P.120)以降で戦闘のあと。1周目限定
007	シンボルエンカウントについて	自動	王都レグヌム フロー❽(P.116)以降で戦闘のあと。1周目限定。 西の戦場 フロー❺(P.121)まで進むと発生しなくなる
008	テンションゲージについて	自動	王都レグヌム フロー❼(P.116)以降で戦闘のあと。1周目限定
009	もらさず拾え!	自動	王都レグヌム フロー❼(P.116)以降で戦闘のあと。1周目限定。 西の戦場 フロー❺(P.121)まで進むと発生しなくなる
010	ギルドってどんな所?	会話	聖都ナーオス フロー❷(P.123)以降でギルド屋の主人に話しかける
011	採掘・伐採のやり方	自動	西の戦場 フロー❼(P.121)以降で初めて採掘クエストを受けたあとでギルドを出る。1周目限定
012	料理を作ろう!	自動	西の戦場 フロー❼(P.121)以降で道具屋に入る。1周目限定。 東の国アシハラ フロー❶(P.139)まで進むと発生しなくなる
013	セーブしよう	自動	王都レグヌム フロー❿(P.116)で、セーブポイントに近づく。1周目限定
014	燃えろ! 連携攻撃	自動	西の戦場 フロー❷(P.120)以降で008「テンションゲージについて」を見ていて、戦闘に勝利したあと。1周目限定
015	ギルドダンジョンについて	自動	010「ギルドってどんな所?」を見ていて、ギルドダンジョンに入る。1周目限定
016	発見、謎のダンジョン	自動	サニア村 フロー❸(P.189)以降で017「謎のダンジョンに来たけれど」を見てないときに、ギルドに入る
017	謎のダンジョンに来たけれど	自動	ギルドダンジョン立入禁止区域に入る
018	ヴァーサススタイルについて	宿屋	スタイルのヴァーサスを習得する
019	悪しき想い	自動	017「謎のダンジョンに来たけれど」を見ていて、ハメツノネガイを倒す
020	関係者以外立ち入り禁止	自動	010「ギルドってどんな所?」を見てないときに、ギルドダンジョンに入る。1周目限定
021	ダンジョン探訪	スキット	015「ギルドダンジョンについて」を見ていて、ギルドダンジョンに入る
022	怒り状態について	自動	西の戦場 フロー❼(P.121)以降で戦闘で敵を怒らせてから勝利する
023	もっと調べよう	スキット	聖都ナーオス フロー❶(P.123)。聖都ナーオス フロー❸(P.123)まで進むと発生しなくなる
024	もう1度アイスクリーマー	会話	通称おいしおいしのレシピを持っていて、アイスクリーマーを持っていないときにアルベールに話しかける

SECRET EVENT
2周目用イベント

2周目以降では天上世界のエピソードを見られる。これを見なければ、「イノセンス」を語ることはできない。

	イベント名	発生	発生条件
001	地上嫌いのイナンナ	宿屋	ケルム火山 フロー❻(P.149)をクリアする
002	アスラ初陣	宿屋	東の国アシハラ フロー❶(P.139)をクリアする
003	アスラと死神の関係	宿屋	ガルポスジャングル フロー❾(P.157)をクリアする
004	イナンナの役割	宿屋	北の戦場 フロー❷(P.172)をクリアする
005	イナンナの評判	宿屋	ナーオス基地 フロー⓭(P.129)をクリアする
006	デュランダル出陣	宿屋	王都レグヌム フロー⓬(P.117)をクリアする
007	デュランダルの作り手	宿屋	サブイベント130「デュランダルとゲイボルグ(P.314)」を見ている
008	デュランダルの信念	宿屋	北の戦場 フロー❶(P.172)をクリアする
009	デュランダルの悲しみ	宿屋	008「デュランダルの信念」を見ている
010	オリフィエルの使命	宿屋	ナーオス基地 フロー❻(P.127)をクリアする
011	オリフィエルの迷い	宿屋	ナーオス基地 フロー⓰(P.129)をクリアする
012	オリフィエルの戦術	宿屋	ナーオス基地 フロー❽(P.128)をクリアする
013	オリフィエルの願い	宿屋	ガルポスジャングル フロー❻(P.156)をクリアする
014	オリフィエルとケルベロス	宿屋	サブイベント193「ケルベロスの記憶(P.317)」を見ている
015	ヒュプノスの仕事	宿屋	ナーオス基地 フロー❺(P.127)をクリアする
016	ヒュプノスと兄	宿屋	015「ヒュプノスの仕事」を見ている
017	ヒュプノスの憤り	宿屋	016「ヒュプノスと兄」を見ている
018	ヒュプノスの願い	宿屋	016「ヒュプノスと兄」を見ている
019	ヴリトラの苦悩	宿屋	サブイベント022「イナンナとイリア(P.309)」を見ている
020	ヴリトラの子離れ	宿屋	サニア村 フロー❸(P.189)をクリアする
021	ヴリトラとアスラ	宿屋	サニア村 フロー❸(P.189)をクリアする
022	ヴリトラ転生	宿屋	レグヌム鍾乳洞 フロー❺(P.134)をクリアする
023	ヒンメルは天上の光	宿屋	サニア村 フロー❸(P.189)をクリアする
024	ヒンメルの心	宿屋	023「ヒンメルは天上の光」を見ている
025	ヒンメルの決断	宿屋	024「ヒンメルの心」を見ている
026	コーダの前世?	スキット	サニア村 フロー❶(P.189)をクリアする
027	マティウスの関係	会話	サニア村 フロー❶(P.189)をクリアする
028	イリアのかすかな記憶	会話	サニア村 フロー❸(P.189)をクリアしたあとで、テノス兵器工場 MAP11にいるアルベールに話しかける
029	アスラの呼びかけ	宿屋	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降で、ルカがスタイルのイノセントを習得している ※
030	イナンナの呼びかけ	宿屋	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降で、イリアがスタイルのイノセントを習得している ※
031	デュランダルの呼びかけ	宿屋	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降で、スパーダがスタイルのイノセントを習得している ※
032	オリフィエルの呼びかけ	宿屋	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降で、アンジュがスタイルのイノセントを習得している ※
033	ヒュプノスの呼びかけ	宿屋	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降で、リカルドがスタイルのイノセントを習得している ※
034	ヴリトラの呼びかけ	宿屋	グリゴリの里 フロー❻(P.161)以降で、エルマーナがスタイルのイノセントを習得している ※
035	ギルドダンジョンの謎	自動	ギルドダンジョンに入る

※ 1周目でイノセントを習得しており、スタイルを引き継いで2周目以降をプレイしている場合は発生しない。

AWAKE DATA

覚醒リストデータ

特定のイベントを見ると「ライブラリ」の覚醒リストが埋まっていき、覚醒率が上昇する。リストが完成したとき、覚醒率は120%になる。もちろん1回のプレイでは全部埋まらないので、転生石を活用してコンプリートをめざそう。

タイトル ❶	覚醒率 ❷	発生条件 ❸
いつもの朝	0.5	王都レグヌム フロー❶(P.115)のイベントを見る

❶タイトル

覚醒リストに記載されるタイトル。データの並びはゲーム内の「覚醒リスト」に準拠している。

❷覚醒率

そのタイトルが覚醒リストに追加されたときに上昇する覚醒率の値を記載している。

❸発生条件

そのタイトルを覚醒リストに表示させるための条件。

タイトル	覚醒率	発生条件
いつもの朝	0.5	王都レグヌム フロー❶(P.115)のイベントを見る
白昼夢	0.5	王都レグヌム フロー❹(P.115)のイベントを見る
異能者の扱い	0.5	王都レグヌム フロー❺(P.115)のイベントを見る
運命の出会い…?	1	王都レグヌム フロー❼(P.116)のイベントを見る
前世の夢	2	王都レグヌム フロー❼(P.116)のイベントを見る
異能者捕縛適応法	0.5	王都レグヌム フロー❿(P.116)のイベントを見る
不良少年	0.5	王都レグヌム フロー⓫(P.117)のイベントを見る
前世を追う少女	0.5	王都レグヌム フロー⓫(P.117)のイベントを見る
転生者発見!	1	王都レグヌム フロー⓬(P.117)のイベントを見る
派兵決定	0.5	王都レグヌム フロー⓬(P.117)のイベントを見る
見送るチトセ	0.5	西の戦場 フロー❶(P.120)のイベントを見る
転生者の力	0.5	西の戦場 フロー❹(P.120)のイベントを見る
有頂天	0.5	西の戦場 フロー❺(P.121)のイベントを見る
死神の転生者	1	西の戦場 フロー❻(P.121)のイベントを見る
ハルトマンのおもてなし	1	聖都ナーオス フロー❹(P.123)のイベントを見る
泣かないで、イリア	1	聖都ナーオス フロー❻(P.123)のイベントを見る
聖女アンジュ	1	ナーオス基地 フロー❸(P.126)のイベントを見る
雇用契約	0.5	ナーオス基地 フロー❺(P.127)のイベントを見る

タイトル	覚醒率	発生条件
謎の襲撃者	1	ナーオス基地 フロー❻(P.127)のイベントを見る
天上崩壊の理由	1	ナーオス基地 フロー❾(P.128)のイベントを見る
地下の少女	0.5	ナーオス基地 フロー⓱(P.129)のイベントを見る
ルカを取り巻く関係	0.5	ナーオス基地 フロー⓰(P.129)のイベントを見る
失われた創世力	0.5	レグヌム鍾乳洞 フロー❸(P.133)のイベントを見る
天上界統一	3	レグヌム鍾乳洞 フロー❷(P.132)のイベントを見る
エルマーナ覚醒!	0.5	レグヌム鍾乳洞 フロー❺(P.134)のイベントを見る
次の手がかりを求めて	0.5	レグヌム鍾乳洞 フロー❽(P.135)のイベントを見る
サクヤの想い	0.5	東の国アシハラ フロー❹(P.139)のイベントを見る
魔王	2	アシハラ王墓 フロー❷(P.142)のイベントを見る
イリア、躊躇する	3	アシハラ王墓 フロー❸(P.142)のイベントを見る
ハスタ退治	0.5	西の国ガラム フロー❺(P.145)のイベントを見る
鋼の記憶	0.5	ケルム火山 フロー❶(P.148)のイベントを見る
ハスタ三昧	2	ケルム火山 フロー❸(P.148)のイベントを見る
ルカ重体	1	ケルム火山 フロー❸(P.148)のイベントを見る
巨人の意志	3	ケルム火山 フロー❹(P.149)のイベントを見る
シアンの過去	1	ガルポスジャングル フロー❶(P.154)のイベントを見る
「献身と信頼」	2	ガルポスジャングル フロー❸(P.154)のイベントを見る
幽閉…?	1	ガルポスジャングル フロー❾(P.157)のイベントを見る
悲しき晩さん	1	グリゴリの里 フロー❸(P.159)のイベントを見る
船上の決意	1	グリゴリの里 フロー❸(P.159)のイベントを見る
和解の果てには…	1	グリゴリの里 フロー❻(P.161)のイベントを見る
囚われの魂	1	レムレース湿原 フロー❶(P.168)のイベントを見る
イナンナの葛藤	0.5	北の戦場 フロー❶(P.172)のイベントを見る
雪の中の遺跡	0.5	北の国テノス フロー❶(P.175)のイベントを見る
ヒンメルがために	1	神待ちの園 フロー❶(P.178)のイベントを見る
魔王万歳!	1	神待ちの園 フロー❷(P.178)のイベントを見る
アンジュの使命	1	テノス兵器工場 フロー❷(P.182)のイベントを見る
真相	3	天空城 フロー❷(P.186)のイベントを見る
絆を取り戻せ	2	天空城 フロー❷(P.186)のイベントを見る
紡ぎあう絆	0.5	天空城 フロー❸(P.186)のイベントを見る
天地のみんなのために	1	黎明の塔 フロー❸(P.194)のイベントを見る
すべてのものに祝福を	3	黎明の塔 フロー❸(P.194)のイベントを見る
バルカンについて	0.5	サブイベント127「バルカンについて(P.314)」を見る
なぜ天空城は残っているの?	0.5	サブイベント188「なぜ天空城は残っているの?(P.317)」を見る
天上について	0.5	サブイベント054「天上について(P.310)」を見る
魂の管理者　死神	0.5	サブイベント055「魂の管理者　死神(P.310)」を見る
信仰を集めてどうするの?	0.5	サブイベント056「信仰を集めてどうするの?(P.310)」を見る
なぜ創世力を守っていたの?	0.5	サブイベント192「なぜ創世力を守っていたの?(P.317)」を見る

タイトル	覚醒率	発生条件
ラティオとセンサスの違いって?	0.5	サブイベント043「ラティオとセンサスの違いって?(P.310)を見る
魔王…?	0.5	サブイベント102「魔王…?(P.313)」を見る
地上嫌いのイナンナ	0.5	2周目用イベント001「地上嫌いのイナンナ(P.325)」を見る
アスラ初陣	0.5	2周目用イベント002「アスラ初陣(P.325)」を見る
アスラと死神の関係	0.5	2周目用イベント003「アスラと死神の関係(P.325)」を見る
イナンナの役割	0.5	2周目用イベント004「イナンナの役割(P.325)」を見る
イナンナとイリア	0.5	サブイベント022「イナンナとイリア(P.309)」を見る
イナンナの評判	0.5	2周目用イベント005「イナンナの評判(P.325)」を見る
デュランダル出陣	0.5	2周目用イベント006「デュランダル出陣(P.325)」を見る
デュランダルとゲイボルグ	0.5	サブイベント130「デュランダルとゲイボルグ(P.314)」を見る
デュランダルの作り手	0.5	2周目用イベント007「デュランダルの作り手(P.325)」を見る
デュランダルの裏切り	0.5	サブイベント190「デュランダルの裏切り(P.317)」を見る
デュランダルの信念	0.5	2周目用イベント008「デュランダルの信念(P.325)」を見る
デュランダルの悲しみ	0.5	2周目用イベント009「デュランダルの悲しみ(P.325)」を見る
オリフィエルの使命	0.5	2周目用イベント010「オリフィエルの使命(P.325)」を見る
オリフィエルの迷い	0.5	2周目用イベント011「オリフィエルの迷い(P.325)」を見る
オリフィエルの戦術	0.5	2周目用イベント012「オリフィエルの戦術(P.325)」を見る
オリフィエルの願い	0.5	2周目用イベント013「オリフィエルの願い(P.325)」を見る
オリフィエルとケルベロス	0.5	2周目用イベント014「オリフィエルとケルベロス(P.325)」を見る
ヒュプノスの仕事	0.5	2周目用イベント015「ヒュプノスの仕事(P.325)」を見る
ヒュプノスと兄	0.5	2周目用イベント016「ヒュプノスと兄(P.325)」を見る
ヒュプノスの憤り	0.5	2周目用イベント017「ヒュプノスの憤り(P.325)」を見る
ヒュプノスの願い	0.5	2周目用イベント018「ヒュプノスの願い(P.325)」を見る
ヴリトラの苦悩	0.5	2周目用イベント019「ヴリトラの苦悩(P.325)」を見る
ヴリトラの子離れ	0.5	2周目用イベント020「ヴリトラの子離れ(P.325)」を見る
ヴリトラとアスラ	0.5	2周目用イベント021「ヴリトラとアスラ(P.325)」を見る
ヴリトラ転生	0.5	2周目用イベント022「ヴリトラ転生(P.325)」を見る
ヒンメルは天上の光	0.5	2周目用イベント023「ヒンメルは天上の光(P.325)」を見る
ヒンメルの心	0.5	2周目用イベント024「ヒンメルの心(P.325)」を見る
ヒンメルの決断	0.5	2周目用イベント025「ヒンメルの決断(P.325)」を見る
コーダの前世?	0.5	2周目用イベント026「コーダの前世?(P.325)」を見る
マティウスの関係	0.5	2周目用イベント027「マティウスの関係(P.325)」を見る
イリアのかすかな記憶	0.5	2周目用イベント028「イリアのかすかな記憶(P.325)」を見る
異能者捕縛適応法について	0.5	サブイベント004「異能者捕縛適応法について(P.308)」を見る
「無恵」について	0.5	サブイベント032「『無恵』について(P.309)」を見る ※
蒸気機関について	0.5	サブイベント041「蒸気機関について(P.310)」を見る
枢密院について	0.5	サブイベント062「枢密院について(P.311)」を見る
教会について	0.5	サブイベント063「教会について(P.311)」を見る
レグヌムについて	0.5	サブイベント060「レグヌムについて(P.311)」を見る

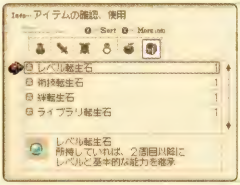
※ 実際のイベント名は『無恵』ではなく、「無恵」。二重「 」になるため、ここでは『 』にしている。

タイトル	覚醒率	発生条件
ナーオスについて	0.5	サブイベント077「ナーオスについて(P.311)」を見る
東部開発について	0.5	サブイベント083「東部開発について(P.311)」を見る
アシハラって?	0.5	サブイベント085「アシハラって?(P.311)」を見る
ガラムについて	0.5	サブイベント111「ガラムについて(P.313)」を見る
ガルポスについて	0.5	サブイベント131「ガルポスについて(P.314)」を見る
地域の信仰について	0.5	サブイベント143「地域の信仰について(P.314)」を見る
枢密院とアルカの関係	0.5	サブイベント146「枢密院とアルカの関係(P.315)」を見る
グリゴリとガードル	0.5	サブイベント153「グリゴリとガードル(P.315)」を見る
路線について	0.5	サブイベント154「路線について(P.315)」を見る
レムレース湿原について	0.5	サブイベント160「レムレース湿原について(P.315)」を見る
テノスについて	0.5	サブイベント170「テノスについて(P.316)」を見る
天空城について	0.5	サブイベント179「天空城について(P.316)」を見る
黎明の塔について	0.5	サブイベント196「黎明の塔について(P.317)」を見る
銃社会について	0.5	サブイベント078「銃社会について(P.311)」を見る
飛行船について	0.5	サブイベント197「飛行船について(P.317)」を見る
戦争について	0.5	サブイベント198「戦争について(P.317)」を見る
魔物について	0.5	サブイベント097「魔物について(P.312)」を見る
ミュース族について	0.5	サブイベント027「ミュース族について(P.309)」を見る
アスラの呼びかけ	0.5	2周目用イベント029「アスラの呼びかけ(P.325)」を見る
イナンナの呼びかけ	0.5	2周目用イベント030「イナンナの呼びかけ(P.325)」を見る
デュランダルの呼びかけ	0.5	2周目用イベント031「デュランダルの呼びかけ(P.325)」を見る
オリフィエルの呼びかけ	0.5	2周目用イベント032「オリフィエルの呼びかけ(P.325)」を見る
ヒュプノスの呼びかけ	0.5	2周目用イベント033「ヒュプノスの呼びかけ(P.325)」を見る
ヴリトラの呼びかけ	0.5	2周目用イベント034「ヴリトラの呼びかけ(P.325)」を見る
僕とイリア　10	0.5	絆イベント010「僕とイリア　10(P.319)」を見る
僕とスパーダ　10	0.5	絆イベント020「僕とスパーダ　10(P.320)」を見る
僕とアンジュ　10	0.5	絆イベント030「僕とアンジュ　10(P.320)」を見る
僕とリカルド　10	0.5	絆イベント040「僕とリカルド　10(P.320)」を見る
僕とエルマーナ　10	0.5	絆イベント050「僕とエルマーナ　10(P.321)」を見る
イリアとリカルド　3	0.5	絆イベント059「イリアとリカルド　3(P.321)」を見る
イリアとエルマーナ　3	0.5	絆イベント062「イリアとエルマーナ　3(P.321)」を見る
スパーダとアンジュ　3	0.5	絆イベント065「スパーダとアンジュ　3(P.321)」を見る
スパーダとリカルド　3	0.5	絆イベント068「スパーダとリカルド　3(P.321)」を見る
スパーダとエルマーナ　3	0.5	絆イベント071「スパーダとエルマーナ　3(P.321)」を見る
アンジュとリカルド　3	0.5	絆イベント074「アンジュとリカルド　3(P.321)」を見る
アンジュとエルマーナ　3	0.5	絆イベント077「アンジュとエルマーナ　3(P.321)」を見る
リカルドとエルマーナ　3	0.5	絆イベント080「リカルドとエルマーナ　3(P.322)」を見る
僕とイリアとスパーダ	0.5	絆イベント081「僕とイリアとスパーダ(P.322)」を見る
僕とイリアとアンジュ	0.5	絆イベント082「僕とイリアとアンジュ(P.322)」を見る

タイトル	覚醒率	発生条件
僕とスパーダとアンジュ	0.5	絆イベント083「僕とスパーダとアンジュ(P.322)」を見る
僕とスパーダとリカルド	0.5	絆イベント084「僕とスパーダとリカルド(P.322)」を見る
僕とアンジュとリカルド	0.5	絆イベント085「僕とアンジュとリカルド(P.322)」を見る
僕とアンジュとエルマーナ	0.5	絆イベント086「僕とアンジュとエルマーナ(P.322)」を見る
僕とリカルドとエルマーナ	0.5	絆イベント087「僕とリカルドとエルマーナ(P.322)」を見る
イリアとアンジュとエルマーナ	0.5	絆イベント088「イリアとアンジュとエルマーナ(P.322)」を見る
スパーダとリカルドとエルマーナ	0.5	絆イベント089「スパーダとリカルドとエルマーナ(P.322)」を見る
アンジュとリカルドとエルマーナ	0.5	絆イベント090「アンジュとリカルドとエルマーナ(P.322)」を見る
僕とイリアとエルマーナ	0.5	絆イベント091「僕とイリアとエルマーナ(P.322)」を見る
イリアとアンジュとリカルド	0.5	絆イベント093「イリアとアンジュとリカルド(P.322)」を見る
スパーダとアンジュとエルマーナ	0.5	絆イベント094「スパーダとアンジュとエルマーナ(P.322)」を見る
みんな仲良し?	1	絆イベント095「みんな仲良し?(P.322)」を見る
閑話休題	0.5	絆イベント096「閑話休題(P.322)」を見る
みんな仲良し!	0.5	絆イベント108「みんな仲良し!(P.323)」を見る
祝! 遭遇千回記念	0.5	達成イベント011「祝! 遭遇千回記念(P.318)」を見る
コンボ師範代	0.5	達成イベント015「コンボ師範代(P.318)」を見る
コンボの達人	0.5	達成イベント016「コンボの達人(P.318)」を見る
堂々の逃げっぷり	0.5	達成イベント019「堂々の逃げっぷり(P.318)」を見る
最強の頂点、未だ見えず	0.5	達成イベント022「最強の頂点、未だ見えず(P.318)」を見る
最強集団	0.5	達成イベント023「最強集団(P.318)」を見る
伝説の便利屋	0.5	達成イベント029「伝説の便利屋(P.318)」を見る
大富豪の心境	0.5	達成イベント033「大富豪の心境(P.318)」を見る
スピードキング!!!!!	0.5	達成イベント034「スピードキング!!!!!(P.318)」を見る
のんびりや	0.5	達成イベント035「のんびりや(P.318)」を見る
採掘・伐採名人	0.5	達成イベント038「採掘・伐採名人(P.318)」を見る
アスラの真の力	1	達成イベント044「アスラの真の力(P.319)」を見る
イナンナの真の力	1	達成イベント045「イナンナの真の力(P.319)」を見る
デュランダルの真の力	1	達成イベント046「デュランダルの真の力(P.319)」を見る
オリフィエルの真の力	1	達成イベント047「オリフィエルの真の力(P.319)」を見る
ヒュプノスの真の力	1	達成イベント048「ヒュプノスの真の力(P.319)」を見る
ヴリトラの真の力	1	達成イベント049「ヴリトラの真の力(P.319)」を見る
幻のレシピ	0.5	幻のレシピイベント001「幻のレシピ(P.323)」を見る
マーボカレーを食す	0.5	幻のレシピイベント005「マーボカレーを食す(P.323)」を見る
霊薬キノコスープを食す	0.5	幻のレシピイベント008「霊薬キノコスープを食す(P.323)」を見る
精進懐石を食す	0.5	幻のレシピイベント013「精進懐石を食す(P.323)」を見る
まンカんぜんせきを食す	0.5	幻のレシピイベント010「まンカんぜんせきを食す(P.323)」を見る
宮廷フルコースを食す	0.5	幻のレシピイベント016「宮廷フルコースを食す(P.323)」を見る
通称おいしおいしを食す	0.5	幻のレシピイベント020「通称おいしおいしを食す(P.323)」を見る
伝説の料理人	0.5	幻のレシピイベント022「伝説の料理人(P.323)」を見る

TOPICS 「ライブラリ」をコンプリートするには

「ライブラリ」の情報はライブラリ転生石を持っていれば、あらすじ以外の項目を2周目以降に引き継げる。ただし、モンスター図鑑は一度しか戦えない敵の所持アイテム、覚醒リストは2周目用イベント(P.325)がかかわってくるため、最低でも2周しないとコンプリートできないのだ。「ライブラリ」のコンプリートをめざすなら、必ずライブラリ転生石を交換しておこう。



グレードに余裕があれば、レベル転生石や術技転生石も交換しておこう。

コンプリートするために必要な転生石

ライブラリ転生石
これを交換しておかないとコンプリートできないため、必須のアイテムだ。

絆転生石
仲間との絆を2周目以降に引き継ぐことで、絆イベントを発生しやすくできる。

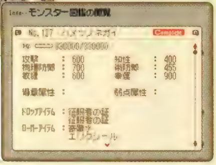
1 モンスター図鑑

モンスターにはギルドダンジョンにしか出現しないものがいるので、それが出現するクエストをプレイしたり、ギルド管轄 立入禁止区域の敵と戦っておくこと。また、一度しか戦えない敵との戦闘ではアイテムを盗むためにアンジュを参加させておこう。さらに「幸運上昇」をセットしておくとレアなアイテムを手に入れやすい。

POINT

- クエストにしか登場しない敵と戦えるクエストを受ける
- ギルド管轄 立入禁止区域に行き、そこでしか出現しない敵と戦う
- 一度しか戦えない敵と戦うときはアンジュを参加させ、アイテムを盗んでおく
- 2周目以降ボスと戦うときは、1周目で取れなかったものが手に入るまでやり直す

ボスからはレアアイテムを盗めるまで戦い、2周目以降の負担を減らそう。



ハメツノネガイとは何度でも戦えるので、1周目でコンプリート可能だ。

2 コレクター図鑑

クエスト限定装備の情報を得るため、すべての試用クエストを受けること。また、ギルド管轄 立入禁止区域や、特定の敵から盗むか落とす以外で手に入らないアイテム、ギルドダンジョンランク10でしか採掘できない鉱石もあるので、P.276のアイテムデータにある主な入手方法を参考にしながら集めよう。

POINT

- クエスト限定装備の情報を得るために、試用クエストを受ける
- ギルド管轄 立入禁止区域に行き、そこでしか手に入らないアイテムを入手する
- 敵が落とすか盗む以外に手に入らないアイテムを入手する
- ギルドダンジョンランク10でしか手に入らない鉱石を採掘する

3 覚醒リスト

コンプリートするための難関は2周目用イベントと絆イベント。どちらも話を進めすぎると見られなくなってしまうものがある。P.326の覚醒リストデータを確認しながら進めよう。なお、絆イベントはストーリー序盤で多くの絆が必要になる。1周目で絆を高めておき、絆転生石で2周目に引き継ぐのがオススメだ。

2周目用イベントのほとんどが、特定の時期に宿屋に泊まると見られる。

上記のイベント以外に達成イベント(P.317)も見ておく必要がある。

コーダの耳より情報 4

めざせ！999ヒット

操作キャラクターを変更しながら連携攻撃しよう

長くコンボを続けるためには、攻撃力が低い武器を装備したり、武器カスタムで「治癒」の特殊効果をつけて、攻撃すると敵のHpが回復するようにしておくといい。あとは「作戦」で戦闘行動を「近接戦闘」にしておき、優先行動の「待機しろ」をセットすること。そして特技連携で奥義まで出したのを確認してから操作キャラクターを変更し、前の操作キャラクターの攻撃が終わる前に追撃しよう。なるべく体が大きい敵で挑戦すると、攻撃が外れにくいのでオススメだ。

オススメの戦闘メンバー

- 攻撃力の低い武器を装備する
- 武器カスタムで特殊効果の「治癒」をつける
- スタイルをウィズダムにして攻撃を下げる
- 攻撃や技の威力が下がるアビリティをセットする
- 作戦を「近接戦闘」にして味方を敵に近づける
- 全員に優先行動の「待機しろ」をセットして、自分で操作しないキャラクターを待機させる

オススメの戦闘メンバー

スパーダ

散沙雨や真空裂斬などヒット数が多い技を多数覚える。特に奥義では真空千裂破が攻撃時間が長くて便利だ。

アンジュ

通常攻撃だけで10ヒットもするのが魅力的。技では牙連刃や蛇咬牙突、牙連光波刃が使いやすいのでオススメ。

リカルド

通常攻撃のヒット数は少ないが、リーチが長く攻撃をするまでが早いため、距離を問わずコンボを続けられるのだ。

コンボのつなぎ方

これを繰り返して999ヒットをめざせ！

Special Contents

ゲームをプレイするだけではわからない、

『イノセンス』の裏側

それを垣間見ることができる"Piece"を

このSpecial Contentsでは一挙に公開していこう

設定画、声優さんの直筆コメント、インタビュー

どれも制作に参加した人たちの

"情熱"にあふれている

きっと、『イノセンス』のあらたな魅力に

気づくことができるはずだ

いのまたむつみ先生 ラフスケッチ集

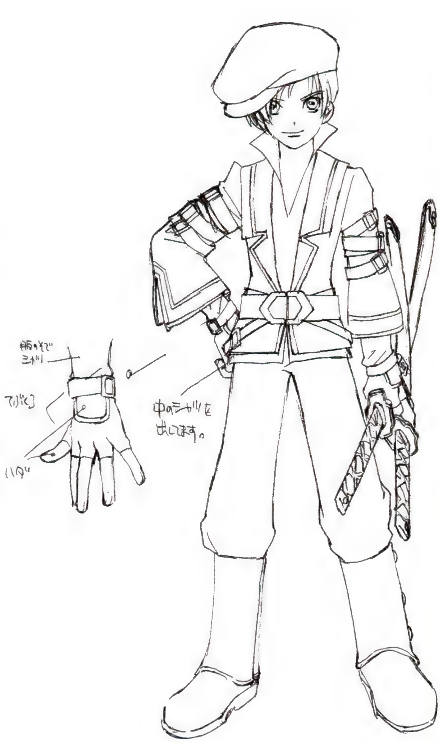
キャラクターデザインを担当したいのまたむつみ先生の手によるラフスケッチを入手！ 本書のためだけに先生が描き下ろした、直筆コメント入りイラストもあるぞ！

ルカ

大剣？

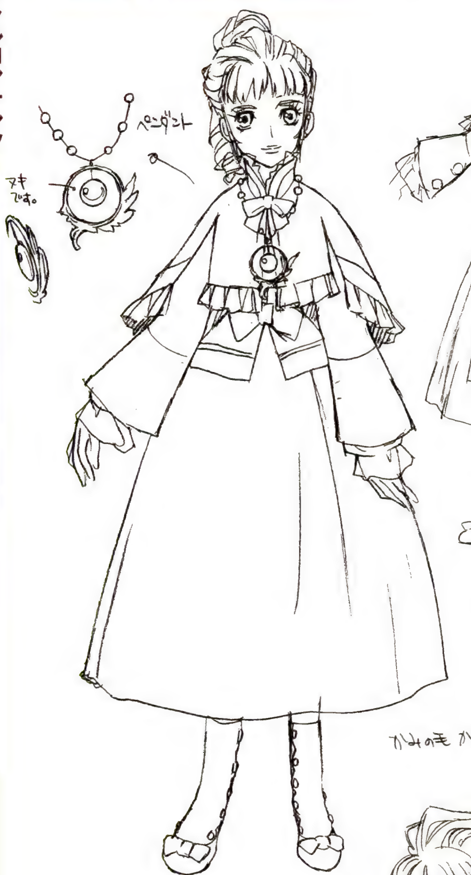
イリア

ハダです。
ホルスター
左右とも
ぶらさがってます。
やや うしろ。
上着の中は
ビスチェに
なります
実際の体形より
ダボッと着てます。

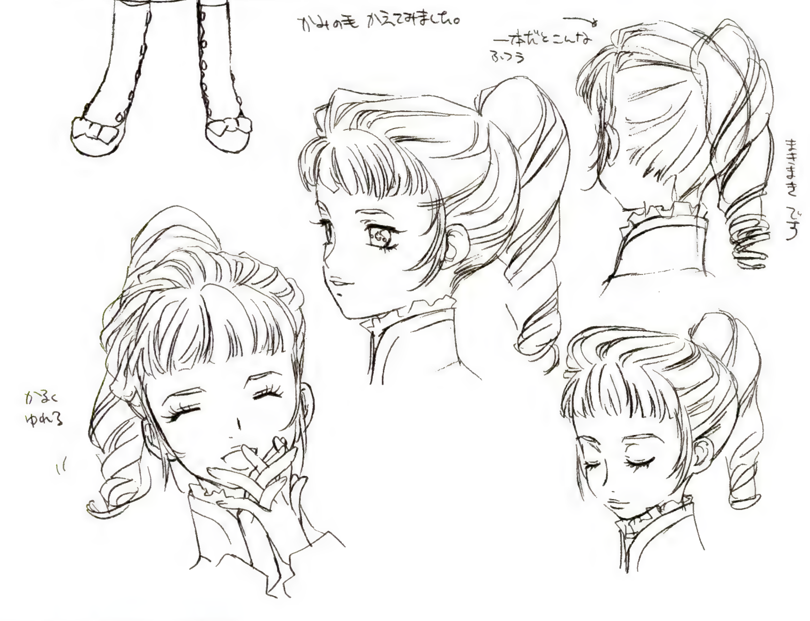


スパーダ

アンジュ


ペンダント
ヌキです。

まるはボタンです。
これで一足

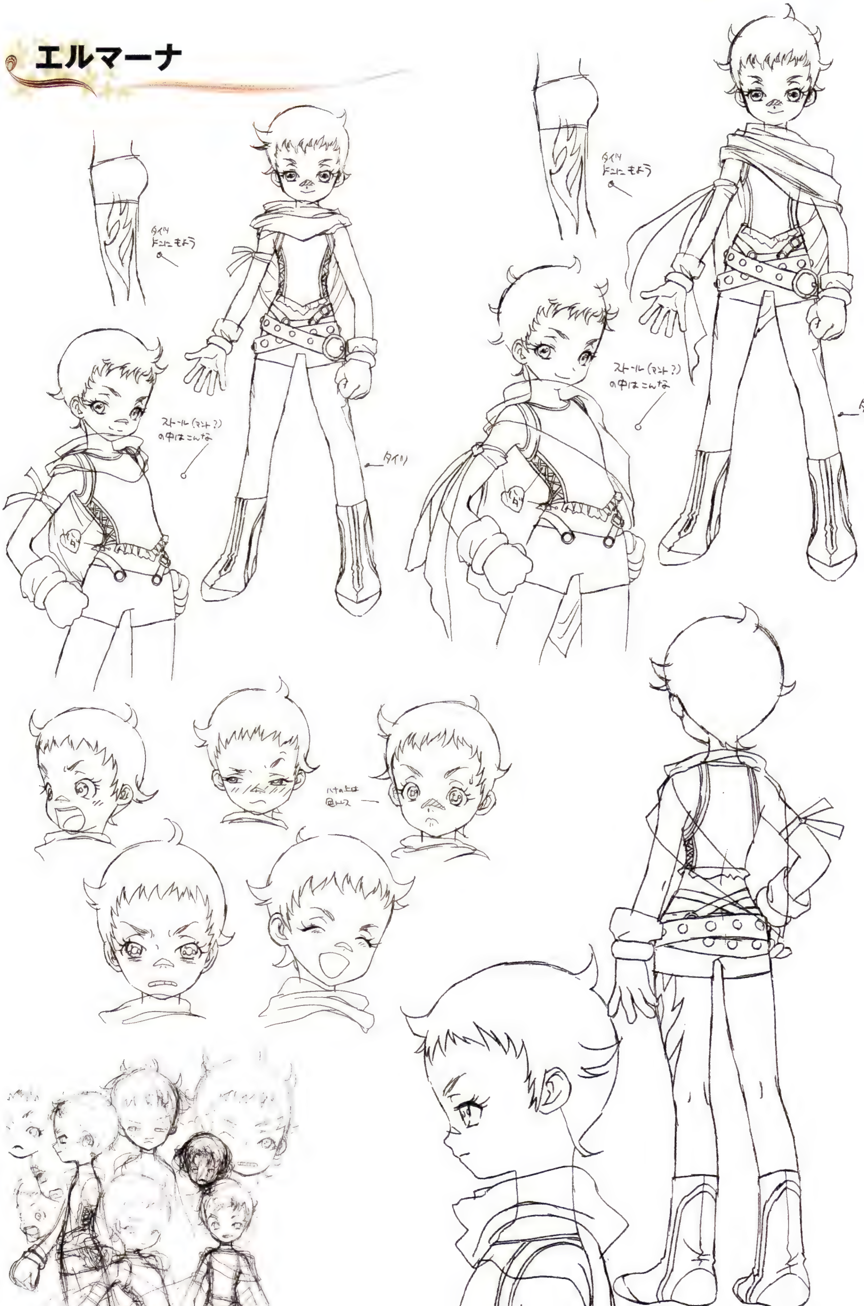

かみの毛 かえてみました。
一本だとこんなふつう
まきまきです
かるくゆれる

あと、ブキのナイフですが
これは投げるイメージでしょうか？
それとも せっきん戦 ？
せつタイプ？
くないとか
みたいに
なげたり
しますか？
フードの下の服は
こんなかんじ
ブラウス
上着
カフス
パーツが
わかれています。

リカルド

かおはこんなかんじで。
カオの肉とかうすそうなかんじ。
○ かおのキズですが ひたいの部分でいいでしょうか？（わかりにくい？）
ほほの方まであるとか
ピアス
とか？
ひげ
キズ
うしろこんな。
何となくしせいが悪いかんじ

エルマーナ



コメント入り描き下ろしイラスト

イノセンスのキャラデザインのお話を最初にいただいたのは実は
TO某の打ち合わせの時でした。まったく予定になかったのと
スケジュールがすでにキツキツだったので 無理絶体
とおことわりしようと思ったのですが！ 手わたされた企画書をふと
ルカの声のイメージに木村さんのお名前が！ ←ファン
これはもうどうしても描かせて下さいと態度を急にかえてい
たものの、のこってた仕事もあり いきなりカオスでした

そのころのカオスらくがき↓

♡ルカは初めにイメ
どうりのキャラです。
描いたのですが らく
していて仕事として

♡イリアとスパーダ
ルカにつっこみを入
イメージをつくりま
とてもすてきな二人
ます。

♡リカルド
DSの画面にあわ
キャラの中ですが、あ
しました。その方が
だと思いました。

♡アンジュ
おネエなので甘
でも服は以前イメ
キャラの服を着せま
あった服なんです

別の
無理
見ると
き受け
…
ージした
するっと
がきばっかり
おくれました。
れるとこらへんから
した ^^。
になったと思い
せたちいさい頭身の
えて高めの頭身に
リカルドらしいイメージ
MUTSUMI.I
々にならないように。
ージがちがうのでつかわなかった
した。これはアンジュのために
ね！
♡エルマーナ
すきなキャラばかりでまとめたので…以前
描きたりないよーと思ってた大好きな
キャラ＋エルマーナで自分リメイクしてしまい
ました々々

設定画コレクション

前世キャラクターや街の住民、そして街並みの設定画を一挙に公開！　開発陣の書き込みもそのままにしているので、開発にかける意気込みやこだわりを感じとろう。

サブキャラクター

アスラ（ルカの前世）1

アスラ（ルカの前世）2

魔王1

腕と尻尾は
アスラのまま、変更はありません。
頭部側面
※角2本を省略しています。

魔王2

上方から

魔王3

←マント・背面3か所に入る文字
←マント・正面中央に入る文字
塗りつぶしたパーツは
仮面と繋がっています。
マントの構造

イナンナ(イリアの前世)

デュランダル(スパーダの前世)

オリフィエル(アンジュの前世)

●… ヒュプノス(リカルドの前世)

●… ヴリトラ(エルマーナの前世)

●… コーダ

マティウス

シアンとケル、ベロ

ケルベロス（シアンたちの前世）

アルベール

ヒンメル（アルベールの前世）

チトセ

サクヤ（チトセの前世）

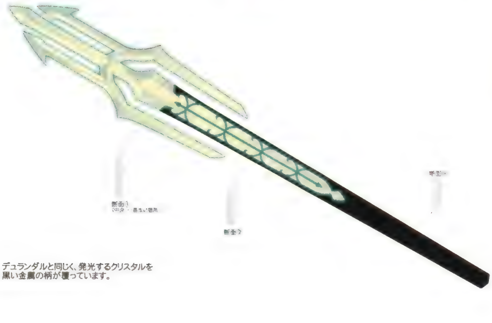
タナトス

ヒュプノスはアスラと同じような身長ですが、
タナトスは通常の人間と同じくらいの身長です。

ガードル

ハスタ

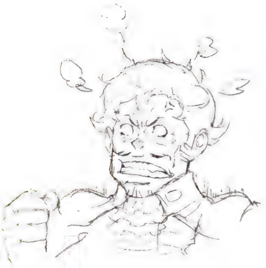
ゲイボルグ（ハスタの前世）



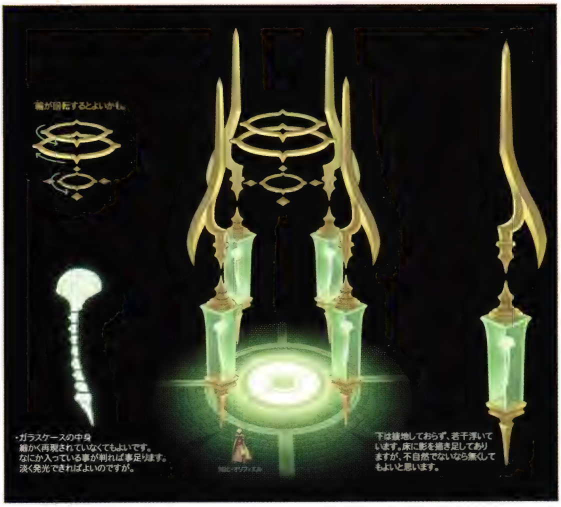
デュランダルと同じく、発光するクリスタルを
黒い金属の柄が覆っています。

アスラとの対比

オズバルド



元老院



枢密院

鍛冶の神バルカン

フットボールのユニフォーム

ルカの父親

ルカの母親

エディとニーノ

エディ

ニーノ

ハルトマン

エルマーナが守る孤児

商店主

用心棒

チンピラ

ジロチョウ

ポゥじいさん

イリアの父親

イリアの母親

王都兵 指揮官

王都レグヌム 男性

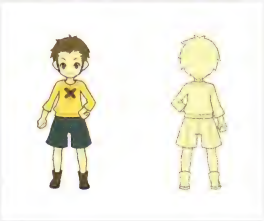
王都レグヌム おじさん

王都レグヌム 女性

王都レグヌム おばさん

王都レグヌム おばあさん

聖都ナーオス 男の子



聖都ナーオス 男性

聖都ナーオス おじいさん

聖都ナーオス 女の子

聖都ナーオス 女性

聖都ナーオス おばさん

聖都ナーオス おばあさん

東の国アシハラ 男性

アシハラ王墓の墓守

東の国アシハラ おじさん

東の国アシハラ おじいさん

東の国アシハラ 女性

東の国アシハラ おばさん

東の国アシハラ おばあさん

ガラム兵

ケルム火山門番

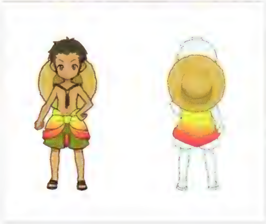
西の国ガラム 男性

西の国ガラム おじさん

西の国ガラム おじいさん

西の国ガラム 女性

南の国ガルポス 男の子



南の国ガルポス 男性

南の国ガルポス おじさん

南の国ガルポス おじいさん

南の国ガルポス 女の子

南の国ガルポス 女性

南の国ガルポス おばさん

南の国ガルポス おばあさん

グリゴリ兵

商業都市マムート 男性

商業都市マムート おじさん

商業都市マムート おじいさん

商業都市マムート おばさん

商業都市マムート おばあさん

テノス兵

北の国テノス 男の子

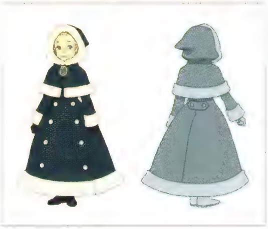
北の国テノス 男性

北の国テノス おじさん

北の国テノス おじいさん

北の国テノス 女の子

北の国テノス 女性

北の国テノス おばさん


北の国テノス おばあさん

サニア村 男の子

サニア村 男性

サニア村 おじいさん

サニア村 女の子

サニア村 女性

サニア村 おばあさん

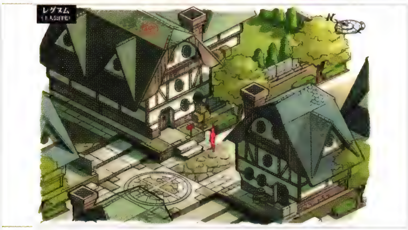
アルカ信者

アルカ信者 剣装備

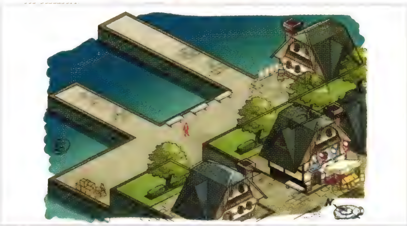
風景、その他

王都レグヌム 全景

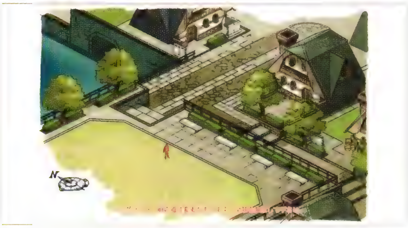
レグヌムの街並み1 ルカの家付近



レグヌムの街並み2 港



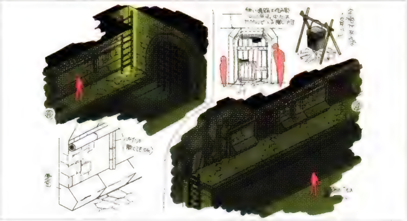
レグヌムの街並み3 グラウンド



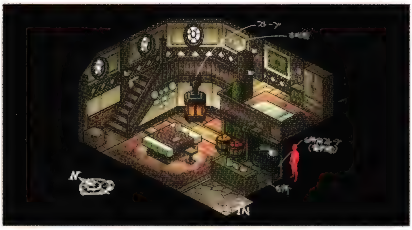
レグヌムの街並み4 駅付近

レグヌムの街並み5 王城付近

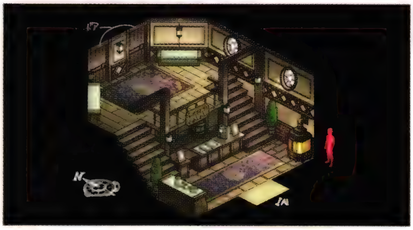
地下下水道



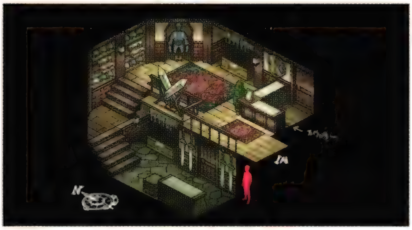
ルカの家



レグヌムの宿屋

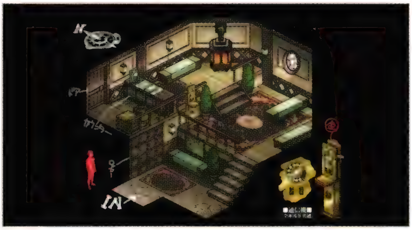


レグヌムの武器屋



レグヌムの道具屋

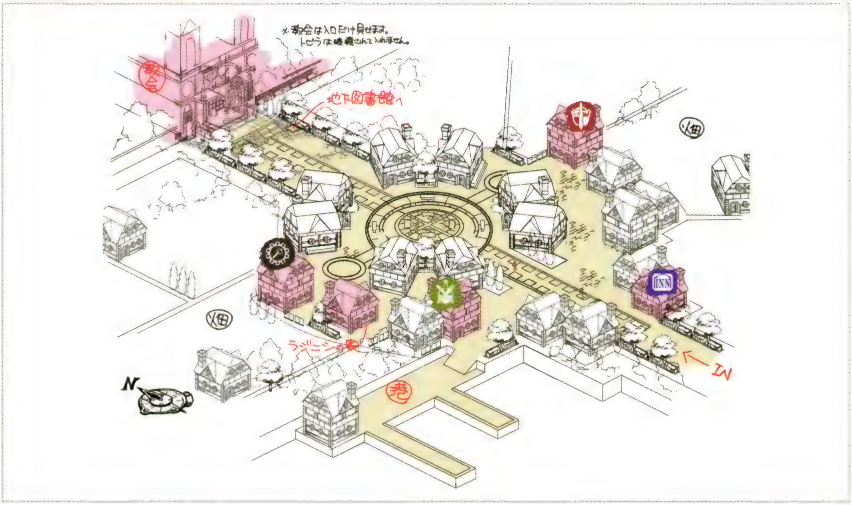
レグヌムのギルド



レグヌムの市場

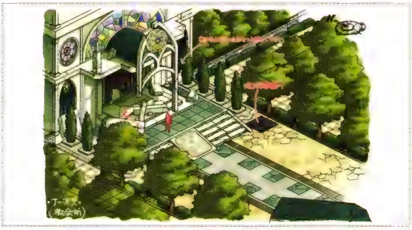
レグヌムのショップ詳細

聖都ナーオス 全景



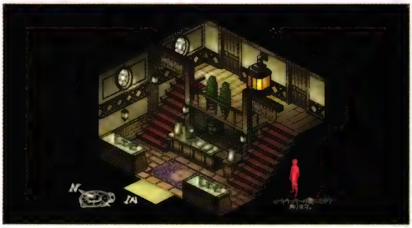
ナーオスの街並み1 ハルトマンの家付近

ナーオスの街並み1 大聖堂付近

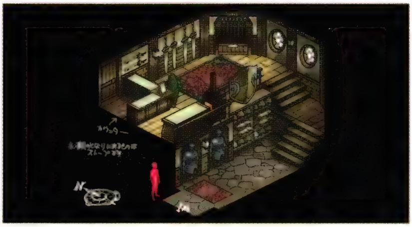


ハルトマンの家

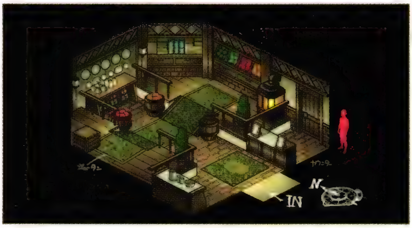
ナーオスの宿屋



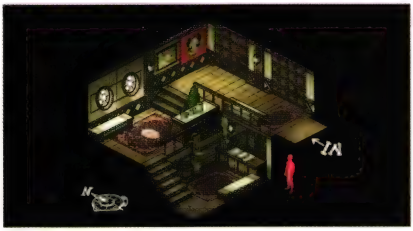
ナーオスの武器屋



ナーオスの道具屋



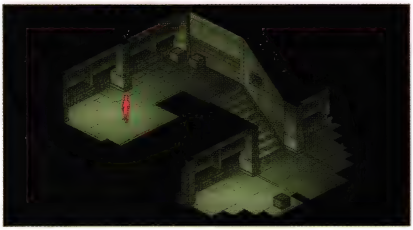
ナーオスのギルド



ナーオス基地全景

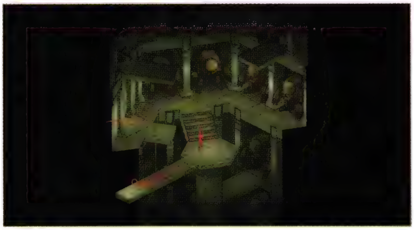
ナーオス基地1

ナーオス基地2



ナーオス基地3

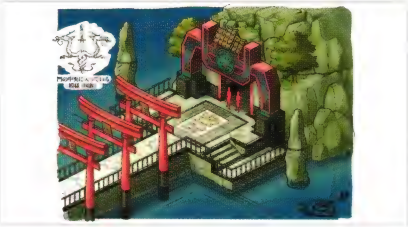
ナーオス基地4



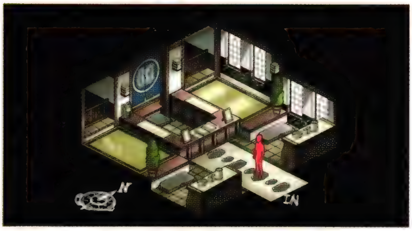
東の国アシハラ 全景

アシハラの街並み 商店街

アシハラ王墓入口



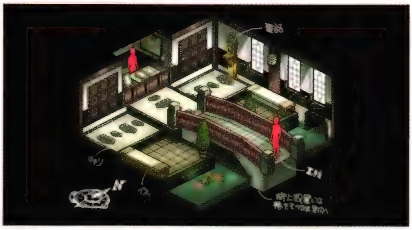
アシハラの宿屋



アシハラの武器屋

アシハラの道具屋

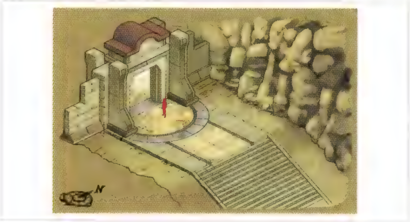
アシハラのギルド



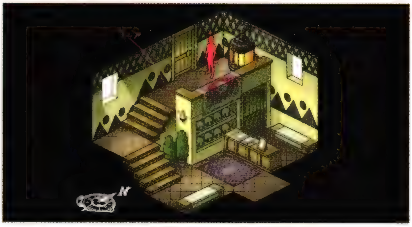
西の国ガラム 全景

ガラムの街並み

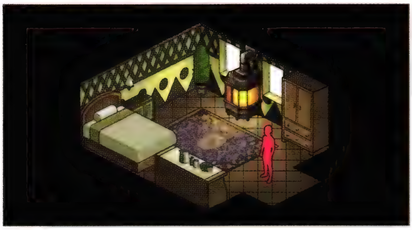
ケルム火山入口



ガラムの宿屋

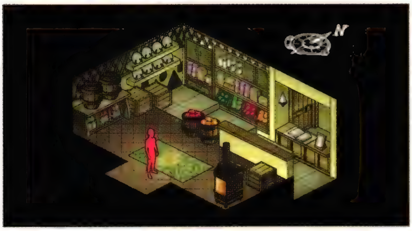


ガラムの宿屋(個室)



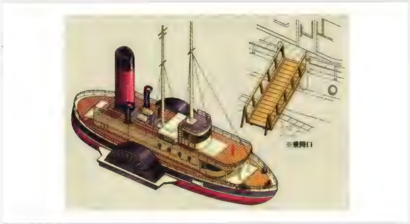
ガラムの武器屋

ガラムの道具屋



ガラムのギルド

定期船



ショップの看板

国旗

天上文字

参加声優ひと言コメント集

**メインキャラクター7人を担当した声優さんに、読者へのメッセージを頂いたぞ！
メッセージは直筆のまま載せているので、作品にかける情熱が伝わってくるはず。**

木村 亜希子 ルカ・ミルダ役

代表作
- アニメ『ロックマンエグゼ』シリーズ　ロックマン
- アニメ『護くんに女神の祝福を！』　吉村護
- アニメ『ゼロの使い魔』　ロングビル
- アニメ『鋼鉄神ジーグ』　妃魅禍
- アニメ『BLUE DRAGON』　デルフィニウム
- アニメ『LEGEND OF BASARA』　更紗

テイルズ オブ
イノセンスの世界を
目一杯 楽しんでください！

ルカに出会えて
幸せです♪

笹本 優子 イリア・アニーミ役

代表作

- アニメ『MAJOR』 清水薫
- アニメ『魔界戦記ディスガイア』 フロン
- アニメ『レ・ミゼラブル 少女コゼット』 エポニーヌ
- アニメ『とっとこハム太郎』 モモちゃん
- ゲーム『ストリートファイターEX』シリーズ 春日野さくら

こんにちは。イリア・アニーミ役の
ササモトユウコです。皆様ゲームをプレイ
してみていかがでしたでしょうか?
口が悪くてガサツなイリアですが
どうぞあたたかく見守ってください。
DS本体に「キョヒられる」くらい
やりこんでくださいましね。

うえだ ゆうじ スパーダ・ベルフォルマ役

代表作

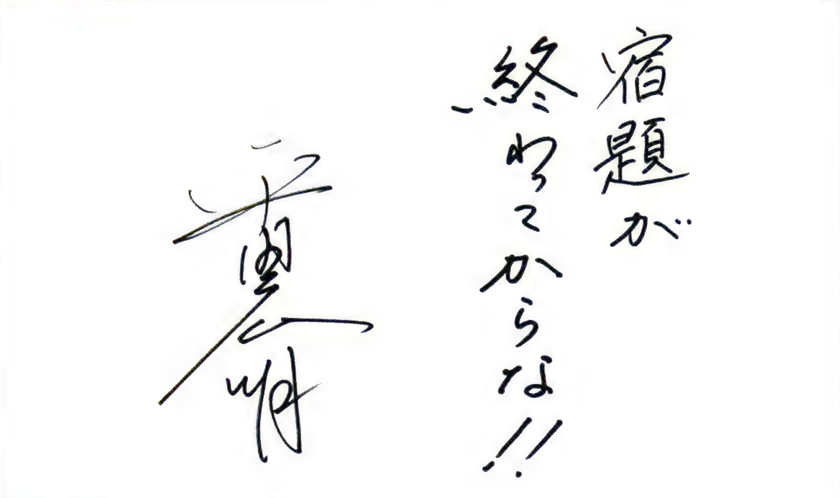
- アニメ『機動戦艦ナデシコ』 テンカワアキト
- アニメ『ポケットモンスター』シリーズ タケシ
- アニメ『るろうに剣心 —明治剣客浪漫譚—』 相楽左之助
- アニメ『ハチミツとクローバー』 森田忍
- アニメ『機動戦士ガンダム00』 ビリー・カタギリ

名塚 佳織 アンジュ・セレーナ役

代表作
- アニメ『交響詩篇エウレカセブン』 エウレカ
- アニメ『ゴーストハント』 谷山麻衣
- アニメ『.hack//Roots』 志乃
- アニメ『Over Drive』 深澤ゆき
- アニメ『レ・ミゼラブル 少女コゼット』 コゼット

平田 広明 リカルド・ソルダート役

代表作
- アニメ『ONE PIECE』 サンジ
- アニメ『BLACK LAGOON』 ベニー
- アニメ『MOONLIGHT MILE』 ロストマン
- ゲーム『ゼノサーガ』シリーズ アレン・リッジリー
- ゲーム『ファイナルファンタジーXII』 バルフレア



松岡 由貴 エルマーナ・ラルモ役

代表作
- アニメ『おジャ魔女どれみ』シリーズ　妹尾あいこ
- アニメ『魔法先生ネギま!』　エヴァンジェリン・A・K・マクダウェル
- アニメ『BLEACH』　井上織姫
- アニメ『あずまんが大王』　春日歩

いのまたむつみさんのキャラ
大好きだったのですっごく
うれしかったです!!
彼女は、とてもナチュラルに
演じられました♥
実家にいる時のあたしみたいよ♪
みなさんもぜひ楽しんで下さいね
ああ私も早くプレイしたい♥♥

エルマーナ・ラルモ

小桜 エツ子 コーダ役

代表作
- アニメ『ケロロ軍曹』　タママ二等兵
- アニメ『Bビーダマン爆外伝』　あおボン
- ゲーム『BLUE DRAGON』　マルマロ
- ゲーム『サクラ大戦』シリーズ　コクリコ
- ゲーム『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト』　テテオ王女

「コーダ」ひと目ボレです。
かわいくって大好き!
実はお洋服のシュミが
私に似てるのデス。
ゲームにとどまらず
元気に動きまわる
コーダに声をあてたい
な〜。

Special Interview

『テイルズ オブ イノセンス』開発陣インタビュー

制作を担当したアルファ・システムの方々を交えたインタビューが実現。開発時の苦労話からオススメの遊び方まで、『イノセンス』の深部が垣間見える貴重なお話しを聞くことができた。

新しい「テイルズ オブ」シリーズへ挑戦

―― 本作はプラットフォームがニンテンドーDSです。このハードで「テイルズ オブ」シリーズの新作を発表することになったきっかけを教えてください。

大舘 「テイルズ オブ」シリーズは、基本的にどのハードで出てもいいんです。それで、今回の『テイルズ オブ イノセンス』にはより多くの人に遊んで頂く、いろんなシチュエーションで遊べるようにするという目標があったので、ニンテンドーDSというハードを選びました。

―― ハードの購買層は、今や全年齢になっています。そのあたりは意識されましたか？

稲垣 まず今までの「テイルズ オブ」シリーズを遊んだ人が楽しめるもの、というのは大前提。そこに加えた方針として、今までの「テイルズ オブ」シリーズとは違う、アルファさんだからできるものにしていきましょうという話をしました。これまでの「テイルズ オブ」シリーズをあまり気にしないでチャレンジしていきましょうって。まさに今年の発表会でお伝えしたテーマである「挑越」したタイトルになったかなと。そういった経緯もあり、ニンテンドーDSというものすごく普及しているハードで、今までのファンの人も安心して遊べて、なおかつちょっと新しいチャレンジをした「テイルズ オブ」シリーズということで、これまでシリーズを遊んだことがない人にもやってもらえたらうれしいです。

―― 「新しいことにチャレンジ」というお話がありましたが、具体的にはどういったことでしょうか？

稲垣 システムなんかは全体的に見直しを行っています。新しいシステムの実装と合わせて、既存のシステムの整理も行いました。たとえば称号とかはアビリティと用途が重複しますので切ってしまったり、料理の効果も今回の遊び方に合わせてまるっきり違うものに変えています。ほかにも戦闘のレスポンスやスピードとか、言い出したらきりがないくらい細々と変えていますよ。

―― 料理は、使いどころがかなり重要ですよね？

櫻井 「ボス戦の前にはみんなでこれを食べる」といった、おかしなシチュエーションをやってもらいたいですね(笑)。

稲垣 難易度は少し難しめにしてるので、新しいダンジョンに入ったときに敵が強いと思ったら、料理やスタイル、アビリティをいろいろと試してもらうといいと思いますよ。

―― 組み合わせを考えるのが楽しいですよね。

大舘 「これをつけたら、どういう効果があるんだろう」って考えるのが、すごく楽しいじゃないですか。ゲームシステムをしっかり理解していなくても、それなりにさわったら違いが明確にわかるようになっているので、初心者の方でも非常に遊びやすいんじゃないでしょうか。

―― ワイヤレス通信で協力プレイができますが、それは最初から考えていた仕様なのでしょうか？

櫻井　最初はもっといろいろなものがありましたが、制作が進んでいくなかで消えていって、最後に絞って残ったものがワイヤレス通信による協力プレイですね。

―― ボツになったものを少し教えて頂けませんか？

稲垣　VSモードですね。アビリティとか作戦をいろいろとセッティングしたキャラクターを、友だち同士で対戦させるというのがあったんです。

―― それは楽しそうですね！

稲垣　でも、キャラクターが6人いるととんでもないことに(笑)。6人とも秘奥義出したら、どうなるんだとか。

“前世の記憶”に織り込まれたメッセージとは？

―― 今作のシナリオは「前世の記憶」がテーマになっているかと思います。ストーリーに込められたメッセージを教えて頂けますか？

梶尾　自分としては前世というものにものすごくネガティブなイメージを持っているんですよ(笑)。自分の前世っていうものをファッション的に考える若い人が増えていて、自分にあるネガティブなものを前世のせいとか、正当化する道具に使っている人がいるんです。実際そういう人たちに会ったりしましたしね。「自分の前世はネイティブインディアンだったので、タバコは自分にとって特別なもの」っていう人がいたわけなんですよ(笑)。だから、ストーリーを組み立てていくときに、それぞれのキャラクターの前世に対する依存度とかを決めていったんです。今の自分に納得できないから、ルカは自分の前世にものすごく憧れを持ったり、イリアなら現状にいっぱいいっぱいで前世を振り返ってるヒマなんてないとか。そんな感じでキャラクターの位置づけをどんどんしていったんです。

大舘　結局、この梶尾さんの思いが物語の最後の帰着点になっているんじゃないでしょうか。単に前世を扱ったネタというだけで終わるのではなく、しがらみや縛りだったりとか、自分以外のことに影響されて「自分はこうなんだ」って思っちゃダメなんだよ、というのがメッセージになっていると思います。どうですか、稲垣さん？

稲垣　全部言っちゃいましたよ(笑)。

梶尾　ラストは、それぞれみんな別れていくんですよ。それはどうしてもやるべきだなって思っていましたね。みんなが“なあなあ”で続いていくんじゃなくて。私たちって出会いと別れを繰り返すじゃないですか。学校だって卒業式があって、みんなそれぞれ旅立っていく。そういうふうに、いったん別れたみんなが、大人になって出会ったりして、そのとき成長している相手とか自分とかを見てみたいという感じを、今回の『イノセンス』でできればと思ったんです。うしろを振り向いてばかりいるのではなく、自分たちは前を進んでいるんだよって。

―― 「アスラ」など現実の世界にもあるような名前が登場しますが、何かモデルはあったのでしょうか？

稲垣　社内のシナリオスタッフに名前をお願いして、その

出席者一覧

株式会社バンダイナムコゲームス
プロデューサー
大舘 隆司
制作総指揮。ガルポスの宿屋で「怪しげなサービス」を受けるリカルドを見て、いっぺんに彼のことが好きになる。

株式会社バンダイナムコゲームス
ディレクター
稲垣 武俊
ディレクターを担当。イリアが好き。最初にシナリオを読んだときは、「コイツが主人公じゃないか」と思ったとか。

株式会社アルファ・システム
企画
櫻井 剛
アルファ・システムの仕事の統括を担当。全能力が90%ダウンする嫌がらせアイテム「ライブ用のハッピ」が好き。

株式会社アルファ・システム
シナリオ
梶尾 真実
本作のシナリオを担当。ハスタがお気に入り。彼のセリフ回しには、梶尾さんの趣味が入りまくっているらしい。

株式会社アルファ・システム
シナリオ
鈴木 歩
梶尾さんと共にシナリオを担当。ハードボイルドなセリフを書くのが得意なので、リカルドがお気に入り。

株式会社アルファ・システム
プログラマー
深澤 正俊
メインプログラマー。ルカの初期装備である、落ちていた棒が大好き。理由はコンボがつなぎやすいからだとか。

由来を聞いたら神様などの名前を参考にしたと言っていました。それとは別にベルフォルマ(スパーダ)とかミルダ(ルカ)とかは、僕の方でつけさせてもらいました。名前を最終決定するぎりぎりまで「これじゃないこれじゃない」と探していましたね(笑)。エスペラント語っていう世界共通語があるんですが、その辞書を調べながら合いそうな単語を全部引っ張り出して、「よし、これはこれ、これはこれ」って(笑)。ほとんど出ないんですけどね、ゲームで。唯一、リカルドが言ってくれるんですが、ベルフォルマ、ミルダ、って誰だよ、って一瞬とまどうこともありますけど(笑)。

―― それでは、全部意味があるんですよね?

稲垣 ミルダは「温和、柔和」。ベルフォルマは「形の美しい、格好の良い」という意味です。スパーダはイタリア語で「剣」という意味なので、合わせると「形の美しい剣」になります。デュランダルのことですね。アニーミは「元気づける」、ソルダートは「兵士」、セレーナは「うららか」、ラルモは「涙」です。なんでラルモ(エルマーナ)が「涙」なのかは、前世のヴリトラのエピソードに絡めたものだからです。

―― 今作の主人公ルカは歴代の「テイルズ オブ」シリーズの主人公にはいなかった、"なよなよ"した性格です。それだけにかなり新鮮だったのですが。

梶尾 最初のプロットでは、ルカは優等生でちょっと世の中を冷めた目で見ている性格でしたが、私たちがキャラクターの色づけをやり直したときに、今のような感じになりました。なよってしていて、優等生だけどまだ世間のことに対して、そんなに知らない箱入り坊ちゃんみたいな。

―― その反動でイリアがあんな性格になったとか?

梶尾 私が見てきた経験上、なよってした人同士のカップルって、絶対長続きしないんですよ(笑)。どっちかが尻にしかないとうまくはいかない。だから、それをやってくれる子ということで、イリアの性格はすぐに決まりましたね。でも、強くしばいてくれるだけではかわいくないから、ちらっと泣くところとか、弱いところも入れておこうかなと。

―― ほかのキャラクターはいかがですか?

梶尾 あとのキャラクターは、全体的に"俗っぽい"ように性格づけしています。アンジュなんかも「聖女」と言われてるけど、めっちゃしたたかな感じにしようって最初から思ってましたし。キリスト教系の女子校の先生で熱心なクリスチャンの人とかいますけど、実際の性格はこんなもんだよねって(笑)。私は自分の中でウソがあると書けないので、自分が見たことあるような感じで。だから、アンジュも聖女なのにアイテムを盗めるし(笑)。彼女はきっと、世の中を渡っていくのが上手な人なんじゃないですかね(笑)。

大舘 彼女は、ものすごくダイエットの話しますよね。

梶尾 身長とか体重の設定のほかに、裏設定として体脂肪率ってのがあって、アンジュはめっちゃ隠れ肥満なんですよ(笑)。お腹ぽっこりしてないけど、腸のホルモンとかはすごいですよって感じで(笑)。

稲垣 ケルベロスもおもしろかったですよね。最初、櫻井さんから"前世の神様的な存在"っていうケルベロスの設定が上がってきたから、3つ首のごっつい「ガォー!」っていうイメージ資料を送ったんです。そしたら、「はい、そんな感じです」って言われたんですが、上がってきたシナリオを読んでケルベロスのところを見たら、アスラの「ケルベロスよ!」っていうセリフのあとに「わんわん」って書いてあって(笑)。「あれ?」って思った(笑)。

鈴木 どうやったらユーザーさんの裏をかけるか、みたいなところを考えていたんで(笑)。

梶尾 もうそればっかりですよね。イメージで「こういうのを書いて」って言ったときも、集めたのが子犬の絵(笑)。ふかふかのチャウチャウとかをいろいろ集めて、こういう犬がいいなとかオーダーしてました。

鈴木 初めは、ずっと靴の先に噛みついてるって設定にしたかったんですけど、ちょっと絵にしにくいなあということでやめたんです(笑)。

稲垣 設定画とかでも、アスラとオリフィエルが対比で描いてあって、そこのケルベロスがオリフィエルの裾を噛んでいたりとか(笑)。

バトルコンセプトは "スピード感とスタイリッシュ"

―― では、今回の戦闘システムについて、コンセプトや前作から進化させたところを教えてください。

櫻井　稲垣さんから「スピード感とスタイリッシュでいきましょう」というお話しがあったので、最初からテンポの早い戦闘を意識して作りました。進化させた部分は「テイルズ オブ ジ アビス」やPS2版「テイルズ オブ デスティニー」のエアリアルなんですけど、あの辺を融合させた3Dバトルというのが今回のいちばんの肝だと思いますね。当初は「空中コンボなんてできるわけねーじゃん」とスタッフの方からも声が出てたんですけど、動いてみると意外とつながるようになっていたので、これはいけると思いました。

大舘　エアリアルを入れるのは打ち合わせしているときにノリで決まっちゃいました。「上げられるのなら、入れちゃえ、入れちゃえ」って(笑)。

櫻井　「できねーよ」って、こちらはみんな下向いて思ってたんですけど、ちゃんとできましたね(笑)。

——　操作していないキャラクターたちが、とてもうまく動いてくれると感じました。どのような仕組みになっているのでしょうか？

櫻井　複雑にすると使いこなせないし、作るのも面倒くさい、遊ぶのも面倒くさいんで、なるべくシンプルに作ろうと思って、優先行動、基本行動の2つを組み合わせるだけにしました。上から順番に設定されている優先行動を判定していって、何も実行できるものがなかったら基本行動を実行するようになっています。あまりゲームのうまくない人は優先行動はいっさい設定せずに、基本行動だけ設定すればいいんです。優先行動の方も、ピンポイントで自分の行いたい行動、作戦を設定していけば、それを必ず高い確率で実行してくれますよ。だから、思ったとおりに動いてくれると感じられるんじゃないでしょうか。

稲垣　これまでのシリーズでは、仲間の動きをゲージなどでアバウトに設定していましたが、実際に戦闘に入ったときには、それがどう動き方に反映されているかが感じにくいものでした。攻撃のチャンスがきたから「動いてくれよ」と思っても、なかなか思いどおりに動いてくれない。だったら、明確化してわかりやすくしようと思ったんです。プログラムで作るときにも、結局どう動くかというのを命令を入れて組んでいったりするので、「だったらそれをそのまま置いとけよ」という感じで。それが優先行動ですね。

大舘　「テイルズ オブ」シリーズ自体、仲間の動きをカスタマイズできるという特徴をずっと持っていたんですけど、今回は明確な作戦行動をセットすることで、より完成度の高いものをめざしたんです。だから、シリーズの中で、いちばんかゆい所に手が届くシステムになっていると思いますよ。ぜひ1回、操作モードを全員「オート」にしてプレイしてみてほしいですね。

櫻井　「オート」プレイは見ているだけでも楽しいですよ。環境ソフトみたいな感じで、ずっと戦闘をさせておくのもいいですね。武器に「治癒」っていう特殊効果をつけると、敵のHpが回復しますんで、その状態で敵を回復させながら攻撃していれば、戦闘が終わらないでずっと見ていることもできると思います(笑)。

稲垣　アクションが苦手な人は全員操作モードを「オート」にして、作戦とかアイテム、術・技の指示だけするんです。

“監督モード”じゃないですけど、そんなのもおもしろいんじゃないでしょうか。これは最初から狙っていたわけではなく、完成してから遊んでて、「オートすげえじゃん」というのがホントのところなんですが。

——　敵を倒したときに得られるガルドやアイテムを自分で拾うというシステムが斬新だと思いました。

櫻井　あれはこっちの方からアイデアとして「やってよろしいですか？」とお聞きしたんです。で、大舘さんの方から「お願いします」と、二つ返事でOKをもらいました。

大舘　このシステムは、すごい発明だなと思っているんです。これによって戦闘にドラマが生まれるんですよね。今までの戦闘は敵と戦って「オレ強えぇ〜！」と思うだけだったのが、攻撃しにいくかガルドや宝箱を拾いにいくか迷ったり、味方が拾ってくれたら、「よく拾ってくれた」と感激したりと、そういう局面局面で今までにない心の動きが出てきたんで、非常におもしろいシステムだなと思います。

——　キャラクターによって、拾いにいきやすい、いきにくいという差はあるのでしょうか？　リカルドが全然拾いにいかないで、棒立ちだったことがありますが。

櫻井　そのとおりです。実は、いちばんがめついのはイリアとアンジュですね。彼女らは比較的拾いにいきやすくしました。ルカとリカルドは、あまり拾いにいきませんね。

大舘　そうだったんだ！　詠唱明けで止まっているのかと思ってたけど、キャラクターごとに設定していたとは、アルファさんも細かいね(笑)。

——　ほかにも、今みたいな秘密のネタはありますか？

櫻井　いや、もう全部包み隠さず伝えてますよ(笑)。ただ、今回のキャラクターは全員、術でも技でも戦えるんですが、イリアとリカルドは持っている武器の関係で、どうしても後衛の方が得意になりがちですよね。だから、この2人に関しては、後衛にしたときに術で戦うひん度と、回復

行動を行うひん度が上がるように設定しています。
大舘　それに関連するってわけじゃないですけど、ルカって大剣持ってるから前衛って普通思うじゃないですか。あれ、罠ですね～。実はルカがいちばん最初に効果範囲が広い術を覚えるんですよ。だから、ルカを後衛にすると、ものすごくパーティが安定するんです。でもそれは何周も繰り返して遊んだときに気づく罠なんです(笑)。序盤に主人公を後衛にしておくなんて、普通気づきませんよ。
稲垣　プレイヤーによって、遊び方が全然違うというおもしろい形にはできたと思います。ユーザーさんごとに使っているスタイル、アビリティ、作戦とかはまったく違ってくると思いますよ。僕らの予想しないところで、「アンジュをまさかメインで使われるとは思ってなかった」とか。
櫻井　調整段階で、もうこれはコントロールできないだろうと予測できていたんです。アビリティのつけ方、作戦のつけ方、スタイル、誰と誰を戦闘メンバーにするかというように、考えられる組み合わせがかなり多くなるんで。
稲垣　だから、あえてイリアとアンジュを前にして、ルカをうしろとか、そんなのをやってみてはいかがでしょうか。
大舘　ルカは中盤になると、前衛にしないとけっこう辛くなるよ。中盤はイリアが大きな(威力の高い)術を覚えるんで、僕はイリアとアンジュをうしろへもってきて、前衛はルカかスパーダ。で、前衛のキャラクターのスタイルをガーディアンにして、アビリティの「ルアー」をつけておくんです。すると、敵の攻撃を全部引きつけられるんで、戦闘が始まったらすぐに「ビューン」ってジャンプするか、敵のうしろに回り込んで、イリアとアンジュが強い術でたたく。これは作戦とアビリティがうまくハマってすごく気持ちいいんですよ。でも、それを人に言っても、みんな違うことを自慢してくるんですよね。
稲垣　「イダテン」とか「ジャンプ」とか、ホントありえないですよ。僕には操作しづらくて遊べなかったです。やっぱり「コンボ追加」でしょ!
大舘　「コンボ追加」とか「会心」ばっかりつけている人もいれば、僕みたいに前衛1人に「イダテン」とか、防御系と足速い系のアビリティをつける人もいて、ホントにバラバラですね。だから、たまに人のセーブデータで遊ばせてもらうと、ぜんぜんうまく戦えないんですよ。自分と違うから。
深澤　私は、うしろにイリアとリカルドを置いて、前衛は好きなキャラクターにします。その前衛にスタイルのガーディアンをつけて敵を引きつけさせる。あとは同じ敵を狙わせて、各個撃破していくというやり方でしたね。そればっかりだとだんだん飽きてくるので、ふだんはいろんなキャラクターをローテーションしながらプレイしていました。
櫻井　私はルカとアンジュとリカルドを全部後衛にしたうえで、「早口詠唱」と「高速詠唱」つけて術だけで戦っていくというやり方をしてましたね。これは、一瞬でかなり景気のいい画面になるんですけど、やられるときも一瞬なんです(笑)。特に足の速い敵がいると、術が出る前に攻撃されるんで、やられやすかったんです。

全部やり尽くすまで遊んでください!

―― 最後に、お1人ずつメッセージをお願いします。
大舘　ソフト発売から1カ月後で、この攻略本が出ているわけですけど、まだまだゲームをやり尽くしてないと思いますよ。終わった気になっている人も、この本を読めばまだまだ終わっていないことがわかると思いますので、ぜひ全部をしゃぶりつくしてください。
稲垣　ワイヤレス通信でほかの友だちと遊んだりしても、ちゃんと報酬が通信協力をした人にももらえたりするようにしました。一緒に遊ぶとギルドランクも上げやすかったり、グレードも貯まりますので、ギルドの交換アイテムの高いものなんかもそこそこ楽に手に入れられるようになると思います。あとはガルドも稼げますしね。ぜひ友だちに買わせて(笑)、一緒に遊んでください。
櫻井　たくさんの要素を詰め込んで、いろいろな遊び方ができると思います。だから、私たち開発者が「あっなるほど」とか「そういうやり方で遊ぶのね」と、びっくりするような遊び方をしてください。
深澤　ゲーム的な遊びもさることながら、けっこう絵的なところとかにこだわって作っています。そういったところも、じっくり見てくれるといいんじゃないでしょうか。
梶尾　ぜひ2周目の前世エピソードは見てほしいですね。1周目で明かされなかったところとかがやっとつながるようになると思うんで。あとは1つは遊ぶ用、1つは保存用、1つは人に勧める用で3つ買ってもらえれば(笑)。
鈴木　細かい部分までテキストを気を使って丹精こめて書き上げたので、あますところなく楽しんでいただければ幸いかなと思います。
―― 本日は、ありがとうございました。

↑インタビューの最後には、アルファ・システムの社長、佐々木哲哉さん(写真右)も加わって写真撮影。

サウンド担当　中村和宏さんのコメント

インタビューには参加して頂けなかったが、本作のサウンド全般を担当された中村さんにコメントを頂いた。街やダンジョンで流れる音楽が、どのようにして作曲されたかが語られているぞ。

――　サウンド全体のコンセプトを教えてください。

RPGは作品ごとに壮大な世界観があり、『イノセンス』も例外ではありません。その壮大な世界観を音で演出し、描き出せるよう心がけました。オープニングや戦闘シーンはシンフォニックで壮大に、街のシーンなどはややファンタジックな昔のヨーロッパ風にしてみました。まあ早い話が私が「これぞRPG!」と感じる曲を用意したんですが(笑)。

――　作曲するにあたり、イベントシーンやマップの設定画などはご覧になったのでしょうか?

残念ながら見てないですね。実際はディレクターさんからシーンごとの説明書を送って頂き、それを元に膨らませました。絵を見ていない割にスムーズに進行したと思っています。

――　お気に入りは、どの部分で使われている曲ですか?　理由も合わせて教えてください。

オープニングの「天地開闢(かいびゃく)」とフィールド散策の「その歩み、止まることなく」ですか。「天地開闢」は『イノセンス』の世界観を凝縮した一種のテーマ曲なので、やっぱりいちばん親しみが持てます。「その歩み、止まることなく」はフィールド散策ということで、もっとゆっくりした曲だったのですが、ディレクターさんの依頼でテンポを上げたところ意外とかっこよくなりました(笑)。ちなみに、「天地開闢」は「終焉の先に(※1)」にと、「悪夢の終わり、されど未だ夢の途中(※2)」は「その歩み、止まることなく」と対になっています。気づいてくれたかな?

――　作曲が難しかった曲を教えてください。

ん〜、作曲自体が難しいというのはそもそも近年ほとんどないんですね。特に『イノセンス』は「こんなの作りたいな〜」と思ったらできていくみたいな感じでしたし。しいて言えば「剣を以って切り拓け」のイメージがディレクターさんとまったく違っていたので、意図を理解するのにちょっと時間がかかりました。これは通常戦闘の曲なのでシンフォニックな曲にしたのですが、実は制作サイドがこれだけはキャッチーでポップな曲にしたかったんですね。なので、歌ものっぽいメロディでリズムのタイトなポップチューンにしてみました。

――　読者へメッセージをお願いします。

シリーズファンのみなさん初めまして。みなさんにとっては新顔の作曲家ですが、『イノセンス』ならではの世界観を演出できるよう、現在持てる技量をすべて注ぎ込んで制作しました。みなさんがこの曲を聴いて『イノセンス』の世界に入り込めることを切に願っています。

※1 ラストバトルであるマティウス戦の曲。　※2 タイトル画面で流れる曲。

KOKIA
SPECIAL INTERVIEW

オープニングとエンディングの曲を歌っているのは、いま注目の歌姫KOKIA。彼女が本作の曲を手がけることになったきっかけ、そして曲に込められたメッセージを語ってくれた。

KOKIA's profile

大学在学中にメジャーデビュー。3枚目のシングル『ありがとう・・・』が日本のレコード大賞に当たる香港国際流行音楽大賞で日本語歌詞にもかかわらず3位に入賞。同楽曲を香港において知名度のあるスター歌手、サミーチェンが広東語でカバーし、大ヒットを記録。香港国内チャートの1位を記録する。日本でもシャンプーのCMソングになった「The Power of Smile」や連続ドラマ「愛しき者へ」(フジテレビ)の主題歌になった「かわらないこと～since1976～」などを立て続けにヒットさせ、その圧倒的な歌声は多くのファンを魅了しつづけている。また、カンヌで開催された音楽見本市『MIDEM2006』に日本代表として参加。世界中の音楽関係者を前に披露したパフォーマンスは大好評に終わり、ヨーロッパでも現在KOKIAの歌声が流れるなど、全世界を舞台に活躍を続けている。

―― 今作のオープニング、エンディングテーマを手がけることになった経緯を教えてください。

昨年の今頃だったでしょうか？『テイルズ オブ イノセンス』の音楽を書いてほしいというお話を頂きました。うれしいけれど、「どうして私なのかしら？」と、KOKIAに書いてほしい理由をおたずねしたところ、私の既存楽曲の「調和」という曲を聴いて、「こんなイメージのスケールの大きなゲームにあった曲を書いてほしい！」ということでしたので、「ぜひに！」ということで、お受けさせてもらいました。いろいろな形で曲を書く仕事がありますけど、やっぱり、KOKIAのこの曲を聴いて、「KOKIAだから書いてほしい！」と言ってもらえる方と仕事をしたいというのが、私のわがままな理想だからです。なので、今回の『イノセンス』の音楽を書くことは、とても楽しみながらやらせて頂きました。

―― オープニングテーマ曲である「Follow the Nightingale」に込められたメッセージは、どんなことでしょうか？ タイトルの意味も合わせて教えてください。

まずは、タイトルの意味から……。日本語に直訳すると、「ナイチンゲールに続け」という意味になりますが、このナイチンゲールって、あの看護師さんのナイチンゲールではなくて、日本語では「小夜鳴鳥」といって、ヨーロッパの方では美しい声で鳴く鳥の代表選手なんです。なので、このナイチンゲールという言葉は「いい声をした歌い手」という意味での代名詞でも使われます。っというわけで、「いい声をした歌い手＝KOKIA＾＾；」と、自分で言うのもなんですが、「みんな、私のあとに続いてこいよ！」というような意味を込めました。ちなみに、来春、デビュー10周年を迎えます。なので、その意気込み的な感じだったんですけど。曲に込めた想いは、製作期間にたくさんの時間を頂けたので、充分にゲームの絵コンテや、ストーリーの流れを見させて頂きながら、じっくりと考えました。まず、主人公がさまざまなことに立ち向かい、冒険を通して大きくなってゆくというロールプレイングゲームなので、スケールが大きく、圧倒されるようなサウンドにしようと思っていました。それから、勝手なイメージではあったのですが、どこかヨーロッパを感じさせる雰囲気でありながらも、どこの国か断定できない。そんなイメージをみなさんに持ってもらいたかったので、『ロード オブ ザ リング』みたいなものを想像しながら曲作りをしていました。

―― この曲は、ゲーム中のどんなシーンを思い浮かべて作曲・作詞されたのでしょうか？

テーマ曲は冒頭に流れるというお話でしたので、今から何が起こるのか、わくわくドキドキするような感覚をあおるような作りにしました。「さぁ！ 今から始まるぞ！」という感じです。歌詞はKOKIA語と呼ばれる、言葉遊びを今回も採用しました。メインの歌の歌詞は意外と簡単に謎解きができるかと思います。私の名前と一緒で、あきこを逆から読んで、KOKIAみたいな感じです。でも、実は、この歌詞にはさらに謎が隠されていて、カラオケでしか聴き取ることのできない、コーラスの部分の歌にも違う意味の歌詞が隠されているんです。なかなか難しいと思うけど、カラオケを聴いて、冒頭の部分のつぶやきを書きとって、解読してみて下さい。どうしても解読できない、または、答えが知りたいっていう方は……。どうしようかなぁ？ KOKIAのホームページ(http://www.kokia.com)ででも、いつか答えをアップしようかな？

―― KOKIAさんご自身は、テレビゲームはプレイされるのですか？

私も子供の頃はテレビゲームにひととおりはまりましたよ。ちなみに、スーパーマリオ世代です。「ドンキーコング」とか、「マリオブラザーズ」「ギャラクシアン」だっけ？ いろいろやりました。大人になってからは、普通に「テトリス」が大好きです。昨年はすっかり大人の頭をやわらかくするトレーニング（？）にはまって、楽屋や移動中にやっていました。その後、それを見ていた母がはまって、今、貸してあげています。

―― 読者へメッセージをお願いします。

『イノセンス』、私もやってみようと思っています。ゲームをクリアするとKOKIAのエンディングも聴けるので、ぜひ、がんばってやってみたいと思います。きっと、CDで聴くのとは違う感動があるはず！ みんなもがんばってね。

『テイルズ オブ イノセンス』オリジナルサウンドトラック絶賛発売中！！

『テイルズ オブ イノセンス』の壮大なスケール感を繊細かつ大胆に表現する珠玉のBGMと、アジアから世界の歌姫へとステップアップするKOKIAのオープニングテーマ「Follow the Nightingale」、エンディングテーマ「say goodbye & good day」のゲーム収録バージョンを含む全42曲。ブックレットでは、本作のシナリオライターによってサントラのために書き下ろされた、ゲームでは語られていないアナザーエピソードを各BGM曲のキャプションとして掲載。

タイトル：テイルズ オブ イノセンス　オリジナルサウンドトラック アナザーイノセンス
品番：VTCL-60013　価格：3,045円（税込）
発売元：flying DOG／JVCエンタテインメント　販売元：ビクターエンタテインメント

コーダの耳より情報5

難易度マニアに挑戦してみよう

もっと歯ごたえのある敵はいねーのかよ!

しかしスパーダ 調子に乗っているんだな
難易度マニアの敵と戦ってみるといいぞー、しかし

敵のパラメータが格段に高くなるぞ!

難易度マニアはノーマルと比べて敵のHpや攻撃、知性が飛躍的に高まっているうえ、レベル差による敵の耐久値増加(P.059)に制限がなくなっている。よって、レベル差があるほど敵が仰け反らずに反撃されてしまうため、ただ単に攻撃しているだけでは勝つことが難しいのだ。敵の攻撃を誘ってから反撃して、攻撃できる時間を多く確保したり、優先行動の「同じ敵を狙え」で攻撃を集中させるなど、なるべく多くの攻撃を当てる工夫をして、敵を仰け反らせよう。

難易度マニアの特徴

- 敵のHpがノーマルの3倍
- 敵の攻撃がノーマルの2.5倍
- 敵の知性がノーマルの1.6倍
- レベル差による敵の耐久値増加に制限がなくなり、敵が仰け反りにくくなる
- 戦闘勝利時のスコアがノーマルの2倍

受けるダメージを減らすための工夫が大切だ!

敵の攻撃がノーマルの2.5倍もあるため、攻撃を受けてしまうとあっという間にHpを減らされてしまう。なるべく防御を高めておき、受けるダメージを軽減しよう。攻撃を受けないように、フリーランを活用するのもオススメだ(右ページ参照)。

また、戦闘では敵の数を減らすことを第一に考えること。敵の数が減れば攻撃されることも減り、余計なダメージを受けずにすむうえに味方が攻撃できるチャンスが増える。また、ピンチのときに距離をとって回復するチャンスも生まれやすいので、平均的にダメージを与えるよりラクになるのだ。

ダメージを減らすためのポイント

- スタイルをガーディアンにして最大Hp、物理防御、術防御を高める
- 「防御上昇」などのアビリティをセットして、物理防御、術防御を高めたり、「打撃抵抗」で物理攻撃のダメージを減らす
- Hpが少ない敵から集中的に攻撃して倒し、敵の数を減らすことを優先
- ボスなどの強敵と戦う前には最大Hpや物理防御、術防御を高める料理を食べておく

テンションゲージが溜まっているならインフィニティージャムでトドメを刺そう。

不意打ちさえされなければ、たとえピンチになっても逃走できるので安心だ。

攻撃の避け方の例

フリーランで攻撃を誘う

フリーランで大きく円を描くように移動すると、ほとんどの敵の攻撃を避けることができる。移動速度が遅い敵の場合は、敵がいつまでも味方に追いつかず攻撃を誘えないので、小さめな円運動にすること。フリーランでも避けきれない攻撃をしてくる敵に対しては、ガードでしのいでから反撃しよう。ちなみに、背後へ攻撃が届かない敵なら前ステップで回り込むのも手だ。

術を前ステップで避ける

フォトンやライトニングといった、攻撃対象になったキャラクターを中心に発動する術は、詠唱終了後にひと呼吸おいてから前ステップをして避けよう。これならダメージを受けないだけでなく、術後のスキに反撃することもできるのだ。ただし、イラプションやグレイブといった攻撃範囲が広い術は、前ステップでも避けきれない。その手の術は確実にマジックガードで防ごう。

CHALLENGE マティウスの撃破に挑戦!

マティウスは、攻撃が高すぎて多少こちらの防御が高くても戦闘不能になりやすい。攻撃を重視するためスタイルをアドバンスにし、P.332で紹介した操作キャラクターを切り替えてコンボをつなぐテクニックを利用して、1回の攻撃チャンスで倒しきることを目標にしよう。

準備のポイント

- Tp回復用の道具を所持できる限界まで買う
- スタイルはアドバンスにし、アビリティの「攻撃上昇」や料理のシシカバブで攻撃を高めておく
- 優先行動の「待機しろ」を用意しておく

マティウス撃破までの流れ

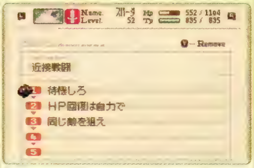
1 フリーランで逃げ回る

操作キャラクターは逃げ回り、味方にマティウスを攻撃させよう。

2 敵がガードしたら近づく

味方の攻撃をマティウスがガードしたら前ステップを連発して近づく。

3 「待機しろ」をセットする



味方全員の優先行動に「待機しろ」をセットしてから攻撃開始!

4 ガードブレイクさせる

マティウスをガードブレイクさせたらコンボスタート。

5 Tpが減ったら回復する

Tpの残量にはつねに気を配り、少なくなる前に回復すること。

6 ひたすらコンボをつなげていく

あとは操作キャラクターを切り替えながらコンボを続けていくだけだ。

索引

アルファベット

AGシャープ	術・技(ルカ)	079
APライフル	武器(リカルド)	297
E・マスター	術・技(リカルド)	093
Eトラジディ	術・技(リカルド)	095
G・ダッシャー	術・技(リカルド)	095
GD用脱出ロープ	道具	277
HP回復は自力で	優先行動	070
HP上昇	アビリティ	032
HPの代償	アビリティ	032
HPを小回復しろ	優先行動	068
HPを大回復しろ	優先行動	070
HPを中回復しろ	優先行動	068
Iネイション	術・技(スパーダ)	087
RVウィッシュ	術・技(イリア)	083
SD	武器(ルカ)	288
TP上昇	アビリティ	032
TP節約	アビリティ	032
TPの代償	アビリティ	032

ア行

アースグローブ	装飾品	305
アースブレード	武器(ルカ)	287
アースマント	装飾品	305
アイアンアームズ	武器(エルマーナ)	299
アイシクル	術・技(イリア)	082
アイス・ソウル	敵	239
アイスクリーマー	貴重品	283
アイストーネード	術・技(イリア)	083
アイスナックル	武器(エルマーナ)	299
アイスバット	敵	239
アイスリザード	敵	239
アイテムを奪え	優先行動	070
アカバネソード	武器(スパーダ)	291
秋沙雨	術・技(スパーダ)	086
アクアエッジ	術・技(イリア)	082
アクアガンナー	武器(リカルド)	296
アクアグローブ	装飾品	305
アクアスパイラル	術・技(イリア)	083
アクアバレット	術・技(イリア)	082
アクアマント	装飾品	305
アクアレイザー	術・技(イリア)	083
アクロバレット	術・技(イリア)	081
あげパン	料理	042
アサルト延長	アビリティ	032
アサルト強化	アビリティ	032
アサルトソード	武器(ルカ)	288
アサルトバレット	術・技(イリア)	083
アサルトライフル	武器(リカルド)	296
アシハラガニ	敵	239
アストラルレイザ	術・技(イリア)	083
圧縮詠唱	アビリティ	032
アップルグミ	道具	277
アップルグミ使え	優先行動	070
アップルパイ	料理	045
アドプレッシャー	術・技(リカルド)	095
アトラスエッジ	武器(アンジュ)	295
アニマルパンチ	武器(エルマーナ)	298
アバドン	敵	239
アブソーブゴイル	敵	240
アブソーブチェスト	敵	240
アマードボア	敵	240
妖しく光る剣	武器(ルカ)	288
ありふれた石ころ	素材	278
ありふれた草	薬草	277
アルカウィザード	敵	240
アルカソードマン	敵	240
アルカナイト	敵	241
アルベール	敵	241
アルラウネ	敵	241
アンジェリカ	薬草	278
アンジュ	敵	241
アンスウェラー	武器(スパーダ)	293
アンチマテリアル	武器(リカルド)	297
威圧	アビリティ	033
イダテン	アビリティ	032
イノーガニック	敵	241
イビルハンター	武器(アンジュ)	295
イモータルゴイル	敵	242
いものコロッケ	料理	042
イヤーソード	武器(ルカ)	288
癒しの翼	アビリティ	033
イラプション	術・技(ルカ)	078
イワーント	敵	242
インサイダー	武器(イリア)	290
隕鉄製のナイフ	武器(アンジュ)	295
ヴァレリアン	薬草	278
ウィークボトル	道具	277
ヴィゾフニル	敵	242
ウィンドカッター	術・技(スパーダ)	085
ウィンドグローブ	装飾品	305
ウィンドナックル	武器(エルマーナ)	299
ウィンドマント	装飾品	305
ウィンドレイピア	武器(スパーダ)	292
ヴォーパルソード	武器(スパーダ)	292
ウオント	敵	242
打たれ弱い鎧	防具	303
美しい刃文の刀	武器(スパーダ)	292
ウドゴレム	敵	242
ウリボア	敵	243
ウルフ	敵	243
エアスラスト	術・技(スパーダ)	086
詠唱を阻止しろ	優先行動	068
エージェントの銃	武器(イリア)	290
エクスプロード	術・技(ルカ)	078
エグルーダ	敵	243
エスケープ	アビリティ	033
エターナルソード	武器(ルカ)	289
エリアルレイザー	術・技(イリア)	082
エリクシール	道具	277
エルダークローク	防具	302
エレノッサス	敵	243
エレメントバレル	武器(リカルド)	297
エントウルフ	敵	243
オイルパスタ	料理	042
黄金の手	アビリティ	033
オーダーガード	防具	304
オートクチュール	防具	300
オートマカスタム	武器(イリア)	289
オートマグ	武器(イリア)	290
オートマハイパー	武器(イリア)	290
お金を拾え	優先行動	070
お粥	料理	042
お好み焼き	料理	042
オサフネ	武器(スパーダ)	292
おしるこ	料理	045
オタオタ	敵	244
オタグリ	敵	244
オタゲル	敵	244
オタパブ	敵	244
オタブル	敵	244
オタロングテール	敵	245
落ちていた棒	武器(ルカ)	287
おでん	料理	044
同じ敵を狙え	優先行動	068
オニオンリング	料理	044
鬼殺しの籠手	武器(エルマーナ)	299
オニノケツゾク	敵	245
オブシディアン	武器(ルカ)	287
オムライス	料理	042
オレンジグミ	道具	277
オレンジグミ使え	優先行動	070

カ行

カーカー	敵	245
ガードマン	敵	245
ガードルA	敵	245
ガードルB	敵	246
ガーランド	武器(リカルド)	296
会心	特殊効果	039
会心+	特殊効果	039
会心++	特殊効果	039
会心の心得	アビリティ	032
海鮮茶碗蒸	料理	044
回避行動を優先	優先行動	068
回復アイテム使え	優先行動	070
返り血の鎧	防具	304
火炎裂空	術・技(ルカ)	078
覚醒	アビリティ	033
覚醒延長	アビリティ	033
覚醒遅延	アビリティ	033
覚醒容易	アビリティ	033
覚醒率転生石	貴重品	283
カクトゥス	敵	246
風属性	特殊効果	039
風属性+	特殊効果	039
風属性++	特殊効果	039
風の石	素材	279
風のカケラ	素材	279
風の結晶	素材	279
形見の銃	武器(イリア)	289
カッツバルゲル	武器(スパーダ)	292
牙突衝	術・技(アンジュ)	089
牙突連撃	術・技(アンジュ)	090
カモフラウルフ	敵	246
カモミール	薬草	278
カラテカの服	防具	302
ガラム超硬石	素材	280
カリーシュリンプ	料理	043
カリーチキン	料理	043

臥竜砕	術·技(エルマーナ)	097
ガルーダ	敵	246
ガルド	特殊効果	039
ガルド+	特殊効果	039
ガルド++	特殊効果	039
ガルド転生石	貴重品	283
ガルボオオトカゲ	敵	246
ガルムウルフ	敵	247
牙連光波刃	術·技(アンジュ)	091
牙連刃	術·技(アンジュ)	090
皮ツナギ	防具	303
岩砕烈迅槍	術·技(リカルド)	094
岩斬剣	武器(ルカ)	288
ギガンテス	敵	247
ギガンテスR	敵	247
ギガンテスZ	敵	247
ギガンテスオメガ	敵	247
ギガントホーン	敵	248
危険の報酬	アビリティ	033
儀式用の剣	武器(スパーダ)	291
絆追加	アビリティ	033
絆転生石	貴重品	283
奇蹟水	道具	277
キッシュ	料理	044
茸のスープ	料理	044
キマイラ	敵	248
鬼面石	素材	280
気持ちのいい剣	武器(ルカ)	287
キャスター	敵	248
キャットニップ	薬草	278
キャビアカナッペ	料理	042
キュア	術·技(アンジュ)	090
吸血	特殊効果	039
吸血+	特殊効果	039
吸血++	特殊効果	039
吸魂	特殊効果	039
吸魂+	特殊効果	039
吸魂++	特殊効果	039
旧式の銃	武器(イリア)	289
宮廷フルコース	料理	044
牛刀	武器(ルカ)	287
競技用の銃	武器(イリア)	289
魚介類	食材	280
ギョギョント	敵	248
キラートマト	敵	248
キラービー	敵	249
ギルド転生石	貴重品	283
キングトータス	敵	249
銀狼の闘衣	防具	302
クイーンクローク	防具	302
クィックワーカー	武器(イリア)	290
空襲刃	術·技(アンジュ)	090
空中コンボ全開で	優先行動	068
空破絶風撃	術·技(スパーダ)	086
クエイクナックル	武器(エルマーナ)	299
ククリ	武器(アンジュ)	295
クサナギノツルギ	武器(スパーダ)	293
薬で全員HP回復	優先行動	070
薬で全員TP回復	優先行動	070
くだものナイフ	武器(アンジュ)	293
グミの達人	アビリティ	033
クラウンスーツ	防具	304
グラスルーダ	敵	249
グラタン	料理	044
クラッシュダガー	武器(アンジュ)	294
グラディウス	武器(アンジュ)	294

クラブス	敵	249
クラムチャウダー	料理	045
クランチメタル	敵	249
クリームコロッケ	料理	042
クリームシチュー	料理	044
クリームパスタ	料理	042
クリス	武器(アンジュ)	294
クリスタルグラブ	武器(エルマーナ)	299
グリフィン	敵	250
グリムソード	武器(ルカ)	288
グレイブ	術·技(リカルド)	094
グレートスピリッツ	敵	250
グレートソード	武器(ルカ)	288
グレード転生石	貴重品	283
グレートフッカー	武器(エルマーナ)	300
グレルホルン	敵	250
玄人の鍛錬	アビリティ	033
クローク	防具	301
黒帯の胴着	防具	302
クロゲコ	敵	250
軍用拳銃	武器(イリア)	289
蛍輝石	素材	280
経験値	特殊効果	039
経験値+	特殊効果	039
経験値++	特殊効果	039
軽量化	特殊効果	039
軽量化+	特殊効果	039
軽量化++	特殊効果	039
ゲコゲコ	敵	250
気配消し	アビリティ	033
ケルA	敵	251
ケルB	敵	251
ゲルゲコ	敵	251
拳奴の籠手	武器(エルマーナ)	298
剣舞用の剣	武器(スパーダ)	291
幻竜拳	術·技(エルマーナ)	097
幸運上昇	アビリティ	033
幸運の代償	アビリティ	033
後衛を攻撃しろ	優先行動	068
豪華	特殊効果	039
豪華+	特殊効果	039
豪華++	特殊効果	039
高級海の幸パスタ	料理	044
高級食材	食材	280
高級調味料	食材	280
攻撃上昇	アビリティ	032
攻撃に専念しろ	優先行動	068
攻撃の代償	アビリティ	032
光剣ワルキューレ	武器(ルカ)	288
剛招来	術·技(ルカ)	077
剛招来	術·技(スパーダ)	087
高速詠唱	アビリティ	032
轟爆迅槍衝	術·技(リカルド)	095
光波刃	術·技(アンジュ)	089
轟破槍	術·技(リカルド)	094
剛·魔神剣	術·技(ルカ)	078
黄龍の闘衣	防具	302
コーラルクラブ	敵	251
コールスロー	料理	044
ゴールドアーマー	防具	300
ゴールドマンタ	敵	251
虎牙破斬	術·技(スパーダ)	085
虎牙連斬	術·技(スパーダ)	086
弧空落	術·技(エルマーナ)	097
穀物/粉類	食材	280
弧月閃	術·技(ルカ)	078

弧月双閃	術·技(ルカ)	078
古語詠唱	アビリティ	032
護身用の銃	武器(イリア)	289
古代王朝の遺品	武器(スパーダ)	292
コチハン	術·技(イリア)	082
骨董品の短刀	武器(アンジュ)	294
コパン	敵	252
コマンダーバレル	武器(リカルド)	297
コリュンティス	敵	252
コンボ追加	アビリティ	032
コンボ追加2	アビリティ	033
コンボ追加3	アビリティ	033
コンボ追加4	アビリティ	032

サ行

サーベル	武器(スパーダ)	291
砕牙爆竜拳	術·技(エルマーナ)	099
サイクロン	術·技(スパーダ)	087
サイクロン	術·技(エルマーナ)	098
サイノッサス	敵	252
サイボア	敵	252
サイレスガード	装飾品	305
サイレスジェル	素材	279
サイレスチェック	装飾品	305
サイレスパウダー	素材	279
サイレスムース	素材	279
魚のクリーム煮	料理	043
魚のくんせい	料理	043
魚の香草蒸し	料理	043
魚の塩釜焼き	料理	043
魚のテリーヌ	料理	043
魚のパイ	料理	043
魚のフリット	料理	043
魚のポワレ	料理	043
魚のマリネ	料理	043
サソリトカゲ	敵	252
悟り	アビリティ	033
サフラン	薬草	278
さらにお金を拾え	優先行動	070
さらに物を拾え	優先行動	070
サラマンダー	敵	253
ザワークラウト	料理	044
山海珍味スープ	料理	045
斬刃連牙突	術·技(アンジュ)	091
サンダーブレード	術·技(スパーダ)	086
サンドイッチ	料理	042
サンドファング	敵	253
サンドワーム	敵	253
シアンA	敵	253
シアンB	敵	253
シーザーサラダ	料理	044
シールボトル	道具	277
獅吼滅龍閃	術·技(エルマーナ)	099
獅子王の鎧	防具	303
シシカバブ	料理	043
獅子戦吼	術·技(エルマーナ)	098
刺繍胴着	防具	302
シデン	武器(スパーダ)	293
ジャージ	防具	302
シャープデバイス	敵	254
シャープネス	術·技(ルカ)	078
シャープネス	術·技(リカルド)	094
シャーント	敵	254
蛇咬牙突	術·技(アンジュ)	090
ジャックナイフ	武器(アンジュ)	294

ジャバウォック	敵	254
ジャンバラヤ	料理	042
ジャンプ	アビリティ	033
雌雄一対の剣	武器(スパーダ)	292
驟雨双破斬	術・技(スパーダ)	087
集気法	術・技(ルカ)	079
銃士のライフル	武器(リカルド)	296
襲爪雷斬	術・技(スパーダ)	086
シュエイ	敵	254
シュエイチョウ	敵	254
ジュエルクローク	防具	304
守護方陣	術・技(アンジュ)	091
術威力上昇	アビリティ	032
術威力低下	アビリティ	033
術技転生石	貴重品	283
術抵抗	アビリティ	032
術の心得	アビリティ	032
術を盛大に使え	優先行動	068
術を使って戦え	優先行動	068
瞬迅剣	術・技(スパーダ)	085
瞬迅槍	術・技(リカルド)	093
純白金石	素材	280
巡礼用のローブ	防具	303
翔牙裂臥	術・技(アンジュ)	090
消極的な行動で	優先行動	068
精進懐石	料理	044
状態異常回復優先	優先行動	070
消防隊の耐火服	防具	304
所持増加転生石1	貴重品	283
所持増加転生石2	貴重品	283
所持増加転生石3	貴重品	283
所持品転生石	貴重品	283
ショットグレイブ	術・技(リカルド)	095
ショットブラスト	術・技(リカルド)	094
シルククローク	防具	301
シルバーガード	防具	301
シルバーガンナー	武器(リカルド)	297
シルバークローク	防具	301
シルバープレート	防具	300
シルバーマンタ	敵	255
シルバーメイル	防具	300
白帯の胴着	防具	302
親衛隊の軍服	防具	303
真空千裂破	術・技(スパーダ)	087
真空破斬	術・技(ルカ)	078
真空裂斬	術・技(スパーダ)	086
真紅の胴着	防具	302
神仙の法衣	防具	304
新素材製の剣	武器(スパーダ)	292
神武鉱石	素材	280
神裂閃光斬	術・技(スパーダ)	087
吸い上げ	アビリティ	033
スケイルガード	防具	301
すごい切れ味丸	武器(ルカ)	287
スコーン	料理	042
スシ	料理	043
スジ肉煮込み鍋	料理	043
スターブレイカー	武器(エルマーナ)	300
スタイル転生石	貴重品	283
スタデッドグラブ	武器(エルマーナ)	299
スタンダードマグ	武器(イリア)	290
スチームライフル	武器(リカルド)	296
スティールクラブ	敵	255
スティールソード	武器(ルカ)	287
スティレット	武器(アンジュ)	294
ステレオティス	敵	255
ステレックス	敵	255
ストームバレル	武器(リカルド)	297
ストーンアーマー	防具	303
ストーンガード	装飾品	305
ストーンゴレム	敵	255
ストーンジェル	素材	279
ストーンチェック	装飾品	305
ストーンパウダー	素材	279
ストーンブラスト	術・技(リカルド)	093
ストーンボトル	道具	277
ストーンムース	素材	279
スナイパーガラム	敵	256
スナイパーテノスA	敵	256
スナイパーテノスB	敵	256
スナイプゲイト	術・技(リカルド)	095
スナイプフォース	術・技(リカルド)	094
スニーキング	アビリティ	032
スノウトレント	敵	256
スパイスケーキ	料理	045
スパイラルフレア	術・技(ルカ)	079
スパイラルフレア	術・技(エルマーナ)	098
スプレッド	術・技(イリア)	082
スペクタクルズ	道具	277
スペシフィック	道具	277
スマートハンター	武器(リカルド)	296
スローネフィスト	武器(エルマーナ)	299
聖銀鉱石	素材	280
セイバードラゴン	敵	256
征服者の証	貴重品	283
聖龍崩天烈	術・技(エルマーナ)	099
セイントレイピア	武器(スパーダ)	292
セージ	薬草	277
石化	特殊効果	039
石化+	特殊効果	039
石化++	特殊効果	039
石化防御	アビリティ	033
絶空魔神撃	術・技(ルカ)	079
セッシブバレット	術・技(イリア)	082
セボリー	薬草	277
尖鋭	特殊効果	039
尖鋭+	特殊効果	039
尖鋭++	特殊効果	039
閃空衝裂破	術・技(スパーダ)	086
閃空裂破	術・技(スパーダ)	086
センサス	敵	257
戦士養成剣	武器(ルカ)	287
先祖伝来の剣	武器(ルカ)	288
セントトレーサー	武器(アンジュ)	295
旋風	武器(アンジュ)	294
贈答用の剣	武器(スパーダ)	291
爪竜連牙弾	術・技(エルマーナ)	099
ソバ	料理	042
ソブルテン	敵	257
ソルジャーガラム	敵	257
ソルジャーゾンビA	敵	257
ソルジャーゾンビB	敵	257
ソルジャーテノスA	敵	258
ソルジャーテノスB	敵	258

タ 行

ダーク	武器(アンジュ)	295
ダークグローブ	装飾品	305
ダークナックル	武器(エルマーナ)	298
ダークフォース	術・技(リカルド)	094
ダークマント	装飾品	305
ダークレイザー	術・技(リカルド)	095
待機しろ	優先行動	070
タイダルウェイブ	術・技(イリア)	083
タイダルウェイブ	術・技(エルマーナ)	099
タイドバレット	術・技(イリア)	081
大魔導師のお古	防具	303
タイム	薬草	278
タイラントタス	敵	258
ダガー	武器(アンジュ)	293
打撃抵抗	アビリティ	033
ダッシュ	アビリティ	033
卵/乳製品	食材	280
淡輝岩	素材	280
ダンデライオン	薬草	278
チーズクレープ	料理	045
チーズタルト	料理	045
チーズフォンデュ	料理	045
チーズラビオリ	料理	045
チーフガードマン	敵	258
チェインアームズ	武器(エルマーナ)	299
チェインガード	防具	301
チェインメイル	防具	300
チェリーセージ	薬草	278
違う敵を狙え	優先行動	068
知性上昇	アビリティ	032
知性の代償	アビリティ	032
チトセ	敵	258
チャージバレット	術・技(イリア)	082
チャイナドレス	防具	302
チャコーレント	敵	259
チャンプフィスト	武器(エルマーナ)	298
治癒	特殊効果	039
治癒+	特殊効果	039
治癒++	特殊効果	039
チューパン	敵	259
治癒功	術・技(エルマーナ)	098
チュンチュン	敵	259
調味料	食材	280
跳躍後	アビリティ	033
跳躍前	アビリティ	033
散沙雨	術・技(スパーダ)	085
チンクエディア	武器(スパーダ)	292
ツインバレット	術・技(イリア)	081
痛恨の回避	アビリティ	033
通称おいしおいし	料理	045
土属性	特殊効果	039
土属性+	特殊効果	039
土属性++	特殊効果	039
土の石	素材	279
土のカケラ	素材	279
土の結晶	素材	279
テイサツヘイ	敵	259
低射程のライフル	武器(リカルド)	295
ティターンゴレム	敵	259
ディバインエッジ	武器(アンジュ)	295
ディフェンダー	武器(ルカ)	287
デカパン	敵	260
敵から離れろ	優先行動	068
テキサスブレイズ	武器(イリア)	291
敵を怒らせるな	優先行動	070
敵を攻撃しろ	優先行動	068
敵を分析しろ	優先行動	070
テクタイトガード	防具	304
デザートベリアル	武器(イリア)	290
デザゴイル	敵	260
デスシーカー	敵	260

デストータス	敵	260
デスハンドクラブ	敵	260
デスビー	敵	261
デスビーナイツ	敵	261
デスマンタ	敵	261
手製のライフル	武器(リカルド)	296
デッキブラシ	武器(ルカ)	288
デモンズフィスト	武器(エルマーナ)	299
デュエルブレード	武器(スパーダ)	292
転生蓮牙突	術・技(アンジュ)	091
闘士の銃	武器(イリア)	290
当世具足	防具	303
踏破世界転生石	貴重品	283
トータス	敵	261
毒	特殊効果	039
毒+	特殊効果	039
毒++	特殊効果	039
毒の耐性	アビリティ	033
毒防御	アビリティ	033
トマトパスタ	料理	044
ドミニオンダガー	武器(アンジュ)	294
トムヤムクン	料理	045
ドライアド	敵	261
トライフル	料理	045
ドラゴンキラー	武器(ルカ)	289
トリート	道具	277
鳥骨スープ	料理	043
トリュフリゾット	料理	045
ドルイドクローク	防具	302
トルティーヤ	料理	042
ドレステブル	敵	262
ドレッドトリガー	武器(イリア)	291
トレント	敵	262
ドワーベンアーム	武器(リカルド)	297

ナ 行

ナイツアーマー	防具	300
ナイツガード	防具	301
ナイトメアバレル	武器(リカルド)	297
ナイフ	武器(アンジュ)	293
なまくら	特殊効果	039
なまくら+	特殊効果	039
なまくら++	特殊効果	039
ニードルアームズ	武器(エルマーナ)	299
肉のくんせい	料理	043
肉の塩釜焼き	料理	043
肉のソテー	料理	043
肉まん	料理	043
肉類	食材	280
虹の剣	武器(スパーダ)	293
如水	武器(アンジュ)	295
ネガティブゲイト	術・技(リカルド)	094
ネコント	敵	262
熱波旋風陣	術・技(ルカ)	079
能力衰退	アビリティ	033
能力増幅	アビリティ	033
ノスフェラゴイル	敵	262

ハ 行

バイトオブアース	術・技(リカルド)	095
バイパーマグ	武器(イリア)	290
パイングミ	道具	277
パイングミ使え	優先行動	070
パエリヤ	料理	042
爆牙弾	術・技(エルマーナ)	098
爆竜拳	術・技(エルマーナ)	098
バサバサ	敵	262
バジリスク	敵	263
バジル	薬草	278
ハスタA	敵	263
ハスタB	敵	263
ハスタC	敵	263
バタフライナイフ	武器(アンジュ)	294
バット	敵	263
バトルガード	防具	301
バトルスーツ	防具	300
パナシーアボトル	道具	277
バニッシャー	武器(イリア)	290
バブゲコ	敵	264
破魔の短刀	武器(アンジュ)	294
ハメツノネガイ	敵	264
早口詠唱	アビリティ	032
早口の護服	防具	303
ハヤブサの剣	武器(ルカ)	287
パラライガード	装飾品	305
パラライジェル	素材	279
パラライチェック	装飾品	305
パラライパウダー	素材	279
パラライボトル	道具	277
パラライムース	素材	279
バリアー	術・技(スパーダ)	087
バリアー	術・技(アンジュ)	090
パワーアームズ	武器(エルマーナ)	299
パン／麺類	食材	280
反逆者の遺志	武器(リカルド)	297
ハンターライフル	武器(リカルド)	296
ハンデ	アビリティ	033
ハンデ2	アビリティ	033
ハンデ3	アビリティ	033
ハンデ4	アビリティ	033
バンパイアキラー	武器(イリア)	290
パンプディング	料理	045
ビー	敵	264
ピースキーパー	武器(イリア)	290
ピーチー	敵	264
ヒートソード	武器(ルカ)	287
ビーナイツ	敵	264
ビームサーベル	武器(スパーダ)	293
ヒール	術・技(イリア)	082
ヒール	術・技(アンジュ)	089
ヒールオブアース	術・技(リカルド)	094
ビーワーカー	敵	265
飛燕脚	術・技(エルマーナ)	097
飛燕連脚	術・技(エルマーナ)	098
秘奥義は消極的に	優先行動	068
秘奥義は積極的に	優先行動	068
光属性	特殊効果	039
光属性+	特殊効果	039
光属性++	特殊効果	039
光の石	素材	279
光のカケラ	素材	279
光の結晶	素材	279
ピクルス	料理	044
ヒゴノカミ	武器(アンジュ)	294
ピコハン	術・技(イリア)	081
ピコハン	術・技(アンジュ)	090
ピコピコハンマー	術・技(アンジュ)	091
ピコピコハンマー	術・技(エルマーナ)	098
飛翔刃	術・技(アンジュ)	090
飛翔連斬	術・技(アンジュ)	090
火属性	特殊効果	039
火属性+	特殊効果	039
火属性++	特殊効果	039
ビッグバット	敵	265
ビッグバン	術・技(アンジュ)	091
ビッグマーシャル	武器(リカルド)	296
ピッツア	料理	042
ビットスィーパー	武器(イリア)	290
ヒットマン	敵	265
飛天翔駆	術・技(エルマーナ)	098
火の石	素材	279
火のカケラ	素材	279
火の結晶	素材	279
ヒポグリフ	敵	265
ピヨ	特殊効果	039
ピヨ+	特殊効果	039
ピヨ++	特殊効果	039
ピヨガード	装飾品	305
ピヨジェル	素材	279
ピヨチェック	装飾品	305
ピヨパウダー	素材	279
ピヨピヨ吸血の剣	武器(ルカ)	287
ピヨムース	素材	279
ヒラリス	敵	265
ビリーズレガシー	武器(イリア)	291
ヒレハリソウ	薬草	278
飛連幻竜拳	術・技(エルマーナ)	099
ピロシキ	料理	045
敏捷上昇	アビリティ	033
敏捷の代償	アビリティ	033
ファーストエイド	術・技(イリア)	081
ファイア・ソウル	敵	266
ファイアアームズ	武器(エルマーナ)	298
ファイアブレード	武器(スパーダ)	292
ファイアボール	術・技(ルカ)	077
ファイアライフル	武器(リカルド)	296
ファウストマグ	武器(イリア)	289
ファルシオン	武器(スパーダ)	292
フィールドバリア	術・技(アンジュ)	091
フィレステーキ	料理	043
封印	特殊効果	039
封印+	特殊効果	039
封印++	特殊効果	039
封印されし短刀	武器(アンジュ)	294
封印防御	アビリティ	033
風迅剣	術・技(スパーダ)	086
ブーボア	敵	266
フェザークローク	防具	301
フォアグラソテー	料理	045
フォトン	術・技(アンジュ)	089
フカヒレ煮込み	料理	044
武器の達人	アビリティ	032
ふぐ刺し	料理	044
プチプリ	敵	266
ブッチャーナイフ	武器(アンジュ)	293
舞踏会用のドレス	防具	303
ブラストエッジ	武器(アンジュ)	294
ブラストナックル	武器(エルマーナ)	298
ブラックバット	敵	266
ブラックホール	術・技(リカルド)	095
ブラックホール	術・技(エルマーナ)	099
ブラッディバット	敵	266
ブラッドカービン	武器(リカルド)	296
フランベルジュ	武器(スパーダ)	293
フリーズカービン	武器(リカルド)	297
フリーズバレット	術・技(イリア)	082

Index
索引

Index

フリーズランサー	術・技(イリア)	083
ブリザードダガー	武器(アンジュ)	294
ブリザードマグ	武器(イリア)	291
プリズムメイル	防具	304
ブリッツトリガー	武器(イリア)	289
プリンセスガード	防具	301
ブルータルハント	術・技(リカルド)	094
フルーツ	食材	280
フルーツグラタン	料理	045
フルーツグラッセ	料理	045
フルーツクレープ	料理	045
フルーツサラダ	料理	045
フルーツタルト	料理	045
古臭いライフル	武器(リカルド)	296
フレアグローブ	装飾品	305
フレアマント	装飾品	305
ブレイズダガー	武器(アンジュ)	293
ブレイドドラゴン	敵	267
フレイム・ソウル	敵	267
フレイムガンナー	武器(リカルド)	297
フレイムソード	武器(ルカ)	288
フレイムバット	敵	267
ブレード	武器(スパーダ)	291
フレズベルグ	敵	267
ブロードソード	武器(ルカ)	287
フロードマグ	武器(イリア)	290
フロギストメイル	防具	304
ブロンズアームズ	武器(エルマーナ)	298
ふわふわグローブ	武器(エルマーナ)	298
踏ん張り	アビリティ	033
踏ん張り2	アビリティ	032
踏ん張り3	アビリティ	033
踏ん張り4	アビリティ	032
ベアナックル	武器(エルマーナ)	299
ベイクドフルーツ	料理	045
ヘビートータス	敵	267
ヘビーパンチャー	武器(エルマーナ)	298
ベヒモス	敵	268
ヘルサウルス	敵	268
ヘルスナイパー	武器(リカルド)	297
ヘルハウンド	敵	268
ヘルビーナイツ	敵	268
ベルベーヌ	薬草	278
ベロA	敵	268
ベロB	敵	269
ポイズンガード	装飾品	305
ポイズンジェル	素材	279
ポイズンチェック	装飾品	305
ポイズンパウダー	素材	278
ポイズンボトル	道具	277
ポイズンムース	素材	278
鳳凰天駆	術・技(ルカ)	078
鳳凰天翔駆	術・技(ルカ)	079
鳳凰の衣	防具	302
防御上昇	アビリティ	033
防御の代償	アビリティ	033
崩襲剣	術・技(ルカ)	078
崩昇襲斬	術・技(ルカ)	078
宝石柄のナイフ	武器(アンジュ)	294
防弾チョッキ	防具	303
鳳翼熾天翔	術・技(アンジュ)	091
ポークビーンズ	料理	044
ポーチドエッグ	料理	044
ボーチャーバレル	武器(リカルド)	296
ボーナス	アビリティ	033
ボーボー	敵	269

ホーリーランス	術・技(アンジュ)	091
ホーリーランス	術・技(エルマーナ)	098
干し魚	料理	043
干し肉	料理	043
星の光のドレス	防具	303
ホットドッグ	料理	042
ポップコーン	料理	045
ポトフ	料理	044
ボトルで気絶治療	優先行動	070
ボトルで状態回復	優先行動	070
ボトルで石化治療	優先行動	070
ボトルで毒治療	優先行動	070
ボトルで封印治療	優先行動	070
ボトルでマヒ治療	優先行動	070
ボルシチ	料理	045
ボルテックソード	武器(ルカ)	288
ボルテックマグ	武器(イリア)	290
ホワイトウルフ	敵	269
ホワイトクローク	防具	301

マ 行

マーシレスハント	術・技(リカルド)	093
マーダーショット	術・技(リカルド)	093
マーボカレー	料理	043
魔王炎撃破	術・技(ルカ)	079
魔王灼滅刃	術・技(ルカ)	079
魔剣ネビリム	武器(ルカ)	288
マジッククローク	防具	301
魔神剣	術・技(ルカ)	077
魔神剣	術・技(スパーダ)	085
魔神剣・双牙	術・技(スパーダ)	087
魔神閃空破	術・技(スパーダ)	087
魔神双破斬	術・技(スパーダ)	087
マスターライフル	武器(リカルド)	297
魔素鉱石	素材	280
マタギの嗅覚	アビリティ	033
マタギの経験	アビリティ	032
マタギの知恵	アビリティ	033
マタギの遠目	アビリティ	033
マッドアンデッド	敵	269
マッドゴレム	敵	269
マツロワヌモノ	敵	270
マティウス	敵	270
マヒ	特殊効果	039
マヒ+	特殊効果	039
マヒ++	特殊効果	039
マヒ防御	アビリティ	033
マム・ベイン	防具	300
豆スープ	料理	042
守りを固めろ	優先行動	068
マリンフィスト	武器(エルマーナ)	299
まンかんぜんせき	料理	043
マンティコア	敵	270
マンドラゴラ	敵	270
ミートラビオリ	料理	043
ミートローフ	料理	043
見掛け倒しの剣	武器(スパーダ)	291
味方を蘇生しろ	優先行動	068
水属性	特殊効果	039
水属性+	特殊効果	039
水属性++	特殊効果	039
ミスティクローク	防具	302
ミスティックボア	敵	270
水の石	素材	279
水のカケラ	素材	279
水の結晶	素材	279
ミスリルアームズ	武器(エルマーナ)	299
ミスリルガード	防具	301
ミスリルクローク	防具	302
ミスリルソード	武器(ルカ)	288
ミスリルメイル	防具	300
ミックスグミ	道具	277
ミックスグミ使え	優先行動	070
ミラクルグミ	道具	277
ミラクルグミ使え	優先行動	070
ミラゴイル	敵	271
ミルクレープ	料理	045
ミント	薬草	278
ムラマサ	武器(スパーダ)	292
名匠の傑作品	武器(アンジュ)	295
メテオスウォーム	術・技(ルカ)	079
メレンゲオムレツ	料理	044
メンテが簡単な銃	武器(イリア)	289
模造刀	武器(スパーダ)	291
物を拾え	優先行動	070
門番のライフル	武器(リカルド)	296

ヤ 行

ヤキソバ	料理	042
焼き野菜サラダ	料理	044
野菜/根菜	食材	280
野菜炒め	料理	044
野菜のフリット	料理	044
闇属性	特殊効果	039
闇属性+	特殊効果	039
闇属性++	特殊効果	039
闇の石	素材	280
闇のカケラ	素材	280
闇の結晶	素材	280
やる気ゼロの鎧	防具	303
優先行動転生石	貴重品	283
ユキンコ	敵	271
ゆで卵のくんせい	料理	044
ユニホーンドル	敵	271
妖鉱石	素材	280
ヨウジンボウ	敵	271
用心棒のライフル	武器(リカルド)	296
鷹爪烈風剣	術・技(ルカ)	079
陽動行軍	アビリティ	032
ヨウヘイ	敵	271
ヨモツシコメ	敵	272
よれよれのコート	防具	304
弱い術を使え	優先行動	068
弱ったときは待機	優先行動	068

ラ 行

ラーヴァゴレム	敵	272
ライガー	敵	272
ライガオプライガ	敵	272
ライガス	敵	272
ライガル	敵	273
ライガン	敵	273
ライトグローブ	装飾品	305
ライトニング	術・技(スパーダ)	086
ライトニングS	武器(スパーダ)	293
ライトマント	装飾品	305
ライフボトル	道具	277
ライフボトル使え	優先行動	070
ライブ用のハッピ	防具	304

ライブラリ転生石	貴重品	283
ライフル	武器(リカルド)	295
ラタトゥイユ	料理	044
落下お金増加	アビリティ	033
落下お宝増加	アビリティ	032
ラッシュアームズ	武器(エルマーナ)	298
ラティオA	敵	273
ラティオB	敵	273
ラティオC	敵	273
ラティオD	敵	274
ラティオE	敵	274
ラフレシアン	敵	274
ラベンダー	薬草	278
リカバー	術・技(イリア)	083
リカバー	術・技(アンジュ)	089
リカバー	術・技(リカルド)	095
リザレクション	術・技(アンジュ)	090
リジェネ	アビリティ	033
リベットナックル	武器(エルマーナ)	298
リボルバーDA	武器(イリア)	289
リボルバーSA	武器(イリア)	289
竜皇天駆	術・技(エルマーナ)	099
流星	武器(アンジュ)	295
量産品の剣	武器(ルカ)	287
膂力発揮の籠手	武器(エルマーナ)	298
リラックス	アビリティ	033
ルアー	アビリティ	033
ルーンブレード	武器(ルカ)	288
ルーンレイピア	武器(スパーダ)	292
レアガード	防具	301
レイ	術・技(アンジュ)	090
レイジングハント	術・技(リカルド)	095
レイズデッド	術・技(イリア)	083
レイズデッド	術・技(アンジュ)	091
霊薬キノコスープ	料理	045
レインコート	防具	303
レヴァアタン	敵	274
レーヴァンテイン	武器(スパーダ)	293
レグヌニウム	素材	280
レグヌムガード	敵	274
レグヌムナイト	敵	275
レザーアームズ	武器(エルマーナ)	298
レザーガード	防具	300
レザーナックル	武器(エルマーナ)	298
レザーメイル	防具	300
レジストローブ	防具	303
レシピ001	レシピ	281
レシピ002	レシピ	281
レシピ003	レシピ	281
レシピ004	レシピ	281
レシピ005	レシピ	281
レシピ006	レシピ	281
レシピ007	レシピ	281
レシピ008	レシピ	281
レシピ009	レシピ	281
レシピ010	レシピ	281
レシピ011	レシピ	281
レシピ012	レシピ	281
レシピ013	レシピ	281
レシピ014	レシピ	281
レシピ015	レシピ	281
レシピ016	レシピ	281
レシピ017	レシピ	281
レシピ018	レシピ	281
レシピ019	レシピ	281
レシピ020	レシピ	281
レシピ021	レシピ	281
レシピ022	レシピ	281
レシピ023	レシピ	281
レシピ024	レシピ	281
レシピ025	レシピ	281
レシピ026	レシピ	281
レシピ027	レシピ	281
レシピ028	レシピ	281
レシピ029	レシピ	281
レシピ030	レシピ	281
レシピ031	レシピ	281
レシピ032	レシピ	281
レシピ033	レシピ	281
レシピ034	レシピ	281
レシピ035	レシピ	281
レシピ036	レシピ	281
レシピ037	レシピ	281
レシピ038	レシピ	281
レシピ039	レシピ	281
レシピ040	レシピ	281
レシピ041	レシピ	281
レシピ042	レシピ	281
レシピ043	レシピ	281
レシピ044	レシピ	281
レシピ045	レシピ	281
レシピ046	レシピ	281
レシピ047	レシピ	281
レシピ048	レシピ	281
レシピ049	レシピ	281
レシピ050	レシピ	281
レシピ051	レシピ	281
レシピ052	レシピ	281
レシピ053	レシピ	282
レシピ054	レシピ	282
レシピ055	レシピ	282
レシピ056	レシピ	282
レシピ057	レシピ	282
レシピ058	レシピ	282
レシピ059	レシピ	282
レシピ060	レシピ	282
レシピ061	レシピ	282
レシピ062	レシピ	282
レシピ063	レシピ	282
レシピ064	レシピ	282
レシピ065	レシピ	282
レシピ066	レシピ	282
レシピ067	レシピ	282
レシピ068	レシピ	282
レシピ069	レシピ	282
レシピ070	レシピ	282
レシピ071	レシピ	282
レシピ072	レシピ	282
レシピ073	レシピ	282
レシピ074	レシピ	282
レシピ075	レシピ	282
レシピ076	レシピ	282
レシピ077	レシピ	282
レシピ078	レシピ	282
レシピ079	レシピ	282
レシピ080	レシピ	282
レシピ081	レシピ	282
レシピ082	レシピ	282
レシピ083	レシピ	282
レシピ084	レシピ	282
レシピ085	レシピ	282
レシピ086	レシピ	282
レシピ087	レシピ	282
レシピ088	レシピ	282
レシピ089	レシピ	282
レシピ090	レシピ	282
レシピ091	レシピ	282
レシピ092	レシピ	282
レシピ093	レシピ	282
レシピ094	レシピ	282
レシピ095	レシピ	282
レシピ096	レシピ	282
レシピ097	レシピ	282
レシピ098	レシピ	282
レシピ099	レシピ	282
レシピ100	レシピ	282
レストア	術・技(アンジュ)	091
裂空斬	術・技(ルカ)	077
裂空斬	術・技(スパーダ)	086
レッドカモミール	薬草	278
レッドサフラン	薬草	278
レッドセージ	薬草	278
レッドセボリー	薬草	278
レッドバジル	薬草	278
レッドベルベーヌ	薬草	278
レッドラベンダー	薬草	278
レッドレクイエム	武器(リカルド)	297
烈風空牙衝	術・技(スパーダ)	087
烈風月華衝	術・技(ルカ)	079
レドゲコ	敵	275
レベル転生石	貴重品	283
レモングミ	道具	277
レモングミ使え	優先行動	070
レモンパイ	料理	045
連牙弾	術・技(エルマーナ)	097
連牙飛燕脚	術・技(エルマーナ)	099
連牙飛翔鮫	術・技(アンジュ)	091
レンドバスター	武器(イリア)	291
ロイヤルガード	防具	301
ローストターキー	料理	043
ローズマリー	薬草	278
ローバーアイテム	術・技(アンジュ)	089
ローボア	敵	275
ロールキャベツ	料理	044
ロックトレント	敵	275
ロックブレイク	術・技(リカルド)	094
ロックブレイク	術・技(エルマーナ)	099
ロックワーム	敵	275
ロンデル	武器(アンジュ)	295

ワ行

技威力上昇	アビリティ	032
技威力低下	アビリティ	033
業師の技法	アビリティ	033
技の心得	アビリティ	032

初版発行　2008年1月15日

編著　株式会社キュービスト（QBIST）
URL：http://www.qbist.co.jp/
菅野　玲／海澤貴仁／真鍋　祐／渡辺佑一朗／船木幸伸
吉川哲弥／神田純夫

校正・検証　株式会社キュービスト（QBIST）
鴻池俊介／木村大樹／竹内真樹

本文デザイン　株式会社キュービスト（QBIST）
山田由紀子／谷本　馨／上山三紀子／伊藤千秋／辛島竜彦

カバーデザイン　株式会社キュービスト（QBIST）
山田由紀子

マップ制作　ヴァック・クリエイティヴ有限会社

写真撮影（インタビュー）　丸山　尚

編集協力　株式会社青二プロダクション

発行人　東海林　隆

発行元　株式会社バンダイナムコゲームス
〒140-0002　東京都品川区東品川4-5-15

発売元　株式会社山下書店
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町3-2-9 高橋ビル
TEL.03-5216-9986

印刷／製本　図書印刷株式会社

●定価はカバーに表示してあります。
●乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
●本書記事の無断複写・転載を禁じます。
●本書に関するお問い合わせは、Eメール、FAXにてお答えしております。ただし、お名前、ご連絡先を明記していないお問い合わせにはお答えできない場合がありますので、予めご了承ください。
なお、その際に取得した個人情報につきましては、お問い合わせに対するご返信・ご連絡の目的に限り使用し、その目的の範囲で当社の委託する事業協力会社に対する開示が必要な場合を除いて、第三者に伝えることはありません。
Eメールアドレス：Innocence@qbist.co.jp
FAX：03-3262-8144
●ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

©いのまたむつみ　©2007 NBGI

ISBN978-4-902372-15-1
Printed in Japan

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。